
LA REVISTA PARA LOS FANS DE
NINTENDO 64
MC
Nº7
375 Ptas
64
MAGAZINE
¡¡LIBRITO GRATIS!!
GUÍAS Y TRUCOS PARA GOLDENEYE, MYSTICAL NINJA Y SNOWBOARD KIDS.
Diluvio de análisis
COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98
FORSAKEN
GT64
NBA COURTSIDE
BUST-A-MOVE 2
DUAL HEROES
GEX 64
Enter The Gecko
VA A TRAER COLA
00007
8 414090 102780
¡A LA UNA, A LAS DOS, A LA E3!
Todo sobre el salón de videojuegos de Atlanta
BUCK BUMBLE
EARTHWORM JIM 3D
SPACE CIRCUS
TONIC TROUBLE
TWELVE TALES: CONKER 64

Velocidad sin 





Sólo para los mejores pilotos



Distribuido por:











Número 7 1998 31 julio

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Director edición española: Sergio Arteaga
Director técnico: Carlos Robles
Redactora: M.Carmen Sánchez

Maquetación Electrónica:
Ferran Reig/Sonja Albertin

Colaboradores:
J. J. Trujillo, Miquel López, Sonia Ortega, Eladio Sánchez.

Dirección Editorial
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad de Consumo
Alba Fernández
Monestir 23, 08034
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 372 95 78

Madrid:
Carmen Caparrós
Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es
Gobelas, 15 planta baja
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
carmen.marti@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A,
Entlo. 2ª, - 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66
Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: (93) 323 20 76

Redacción Magazine 64:
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20,
Esc. A, Entlo. 2ª- 08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica:
MC Ediciones Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHICK Tel: 93 574 37 44
Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita: MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona

BIENVENIDO A



El día que una civilización extraterrestre decida hacernos una visita de cortesía, las vamos a pasar moradas para explicarles por qué hemos hecho de la aniquilación de alienígenas virtuales uno de nuestros pasatiempos predilectos. Con un poco de mala suerte, la primera comitiva alien aterrizará en medio de una E3 y no tardará en huir despavorida ante el alud de videojuegos de argumentos clónicos que sepultarán toda esperanza de convivencia pacífica entre dos mundos. Lo más lamentable es que nuestros visitantes del espacio exterior no podrán medir objetivamente el valor de unas piezas de software que —más por pudor que por rigor— todavía no caracterizamos de «artísticas». Sin embargo, cuando un título merece el calificativo de «película interactiva» (cual es el caso de *The Legend of Zelda*) se vislumbra algo nuevo cuya definición no agota un concepto tan vago como es «arte» y menos aún otro tan restrictivo como es «ciencia».

Dejemos a filósofos, estetas o teólogos la descripción de este hallazgo de los desarrolladores. Nosotros nos conformamos con hacer un pronóstico facilón de sus implicaciones para la cultura de masas y la industria del entretenimiento: en un futuro no muy lejano las salas de cine no sólo no desaparecerán sino que crecerán en aforo. Cientos, incluso miles, de espectadores las llenarán para ver a los mejores jugadores del mundo decidir el destino de los personajes de fantásticas películas interactivas con final abierto. Cada vez que se lance al mercado uno de estos programas, se organizarán eliminatorias para escoger a los usuarios que controlarán a los protagonistas durante su exhibición en los cines. Junto a los intérpretes de carne y hueso de películas convencionales, habrá estrellas virtuales, fascinantes marionetas de los jugadores más hábiles y creativos, que serán también inmensamente populares. La televisión, claro está, explotará el filón del cine interactivo, sacrificando parte de su espectacularidad a cambio de multiplicar por mil su audiencia y rentabilidad. Así que ya lo sabes, empieza a entrenar.

64 PARA LOS FANS DE NINTENDO Nº 7 31 de JULIO de 1998

SUMARIO

GEX 64
Enter The Gecko

Vuelve el reptil más despabilado y encantador desde la serpiente del Génesis. 14

64 ANALISIS
Examinados, puntuados y acabados

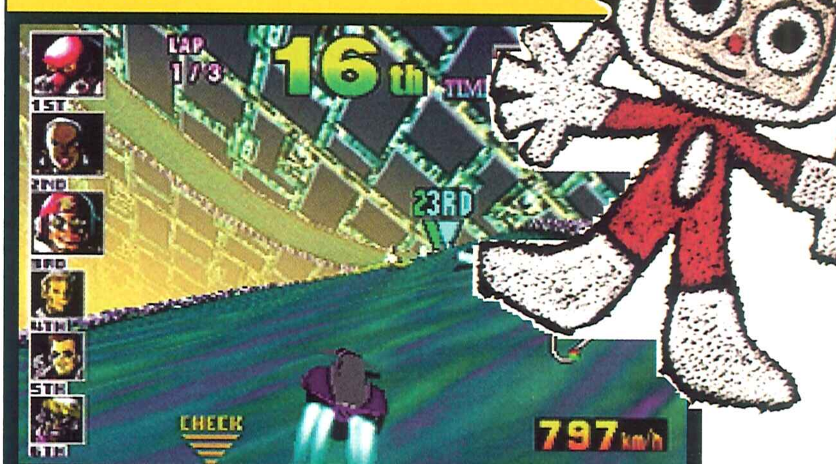
Desde la página 30

SUMARIO

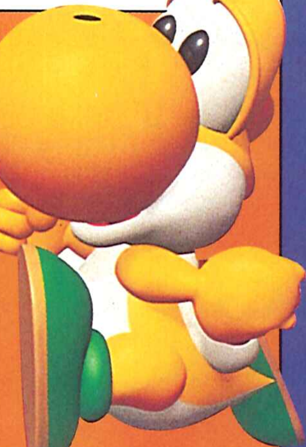
VISIÓN DE FUTURO



CUENTA ATRÁS



REPORTAJES



SECCIONES



Se abre la v

Los juegos de aventuras en 3-D se imponen en la E3

Atlanta se convirtió por segundo año consecutivo en la capital mundial de los videojuegos. Del 27 al 30 de mayo, el Georgia World Congress Center acogió la Expo de Entretenimiento Electrónico (E3), verdadero akelarre en el que las compañías editoras intentan embrujar a la prensa especializada de los cinco continentes. Al cierre de este número aún estábamos ordenando las notas que tomamos a nuestro paso por los 460 stands que había en la feria. Considera estas páginas como un avance del reportaje que publicaremos el número que viene con nuestras impresiones sobre las novedades más interesantes de la E3.

El stand de Nintendo era, junto al de Sony (ilustre enemigo), el más grande del salón y, sin duda, el más concurrido. El fascinante vídeo de *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time* actuó como un agujero negró, atrayendo la atención de todos los asistentes. Se prevé que el lanzamiento comercial de *Zelda* vaya acompañado de la campaña de márketing más faraónica de la historia del Sistema Solar. Shigeru Miyamoto afirmó en una rueda de prensa que ya está listo el 95% del título, al que calificó de ¡película interactiva! El creador reveló que será preciso completar el 70% de las tareas del juego para acabarlo, y que el 30% restante consistirá en fragmentos secretos. En cuanto a la continuación de *Zelda* para 64DD, anticipó que se tratará más de una extensión del juego estándar que de su mejora o actualización. ¿Y qué hay de *Twelve Tales: Conker 64*? Mucho y bueno, tanto que bien merece la pena esperar unos cuantos minutos. En concreto, 44.640, que son los que faltan para que salga el próximo número de *Magazine 64*.

«¡Cómo cambian las cosas!» fue lo primero que pensamos al comprobar que *Bomberman Hero* carece de modo multijugador (sin duda, lo peor de *Bomberman 64*). Convertida en un juego de aventuras en 3-D, la nueva entrega de este clásico de las plataformas contiene 64 niveles llenos de

LOS MÁS VENDIDOS

1 Forsaken 64
2 NBA Courtside
3 Yoshi's Story
4 Mystical Ninja
5 GoldenEye 007
6 ISS64
7 Copa del Mundo: Francia 98
8 NBA Pro
9 Fighters Destiny
10 Quake 64

Fuente: Centro Mail
Tel. (902) 17 18 19

• Y nosotros nos preguntamos: ¿dónde está GoldenEye?


HYPE- THE TIME QUEST


TWELVE TALES: CONKER 64
PERFECT DARK
BOMBERMAN HERO

ATAJOS

En el transcurso de la E3, la recientemente constituida Accademy of Interactive Arts and Sciences hizo entrega de los primeros premios Interactive Achievement Awards, una especie de Oscars de los videojuegos. GoldenEye 007 arrasó en esta edición, llevándose cuatro I.A.A, incluido el otorgado al mejor juego del año. La Academia también honró a Shigeru Miyamoto, que recogió el premio Hall of Fame por su «inapreciable contribución al mundo de la información y el entretenimiento interactivos».

Con motivo del Mundial de Francia, desde el pasado junio puedes adquirir una Nintendo 64 junto con un cartucho de ISS64 al increíble precio de 29.990 pesetas. Oferta válida hasta el fin de existencias.

eda del alien

potenciadores y sorpresas ocultas. *Nihil novum sub sole* (nada nuevo bajo el sol).

Uno de los momentos álgidos de la E3 fue el pase de un vídeo con un avance de *Perfect Dark*, de Rare. Hablamos, nada más y nada menos, de la continuación —muy sui generis, eso sí— de ¡*Golden Eye 007*! En este *shoot 'em up* en primera persona, la agente secreta Joanna Dark reemplaza a James Bond en el papel de azote de los malvados. Coprotagonistas de la trama son (y esto empieza a parecer una epidemia) unos aliens bajitos y cabezones. El estilo de juego recuerda al de *GoldenEye*, con misiones basadas en el cumplimiento de objetivos múltiples. El futuro cataclismo mediático de Rare tiene una pinta increíble: despliega espeluznantes efectos de luz a tiempo real, escenarios futuristas ultrainteractivos (podrás derribar naves espaciales inocentes, arrastrar y empujar objetos tales como cajas, etc.), vehículos de fantaciencia (entre ellos una moto antigravedad)... En fin, sospechamos que Joanna no tardará en jubilar al chulo de Bond. Y, ¿cómo van a ser posibles tantas maravillas? El secreto estriba en que *Perfect Dark* requerirá una Expansion Pak, esto es, una tarjeta de 4MB de memoria RAM que seguramente se acoplará al 64DD. El juego no aparecerá hasta las Navidades de 1999 (según las previsiones de Nintendo), así que tenemos tiempo de sobra para explicar concienzudamente esta y otras especificaciones técnicas del segundo título más esperado de la historia del mundo mundial (¿adivinas cuál es el primero?).

También hicieron acto de presencia en Atlanta los nuevos licenciatarios de Nintendo: Capcom, Activision, Core Design, Psygnosis, etc. Todos ellos confirmaron el lanzamiento para N64 de algunos de sus títulos más prestigiosos. Buenas noticias para los antropófagos: Capcom rejurgitará *Resident Evil*, su juego más sangriento, así como versiones 3-D de los míticos *Street Fighter* y *Mega Man*. En cuanto a Core, los creadores de *Tomb Raider* adaptarán a N64 su *beat 'em up* de aventuras *Fighting Force*. La conversión para nuestra consola contará con un modo de cooperación para dos jugadores y no será compatible con el stick analógico (¡*porca miseria*!). Como te adelantábamos el mes pasado, Psygnosis está dando los últimos retoques a *WipeOut 64*.

Pero de los nuevos socios de Nintendo, el que se llevó el gato al agua fue Activision con ¡*Quake II*! Aunque apenas lleva un par de meses en desarrollo y en la E3 sólo se mostró el primer nivel —al que, por cierto, le faltaban la mitad de los *frames*— pudimos constatar que el nivel de detalle es superior y los monstruos muchísimo más nítidos que en *Quake*. Los codificadores de Activision tienen intención de incorporar un modo para cuatro jugadores (que se quedarían en dos en el caso de que el juego fuera demasiado lento con cuatro). La versión de *Quake II* para N64, que no será una conversión directa del título de PC, contendrá mapas exclusivos para nuestra consola, 24 niveles en el modo de un jugador y siete escenarios para *deathmatch*. Esta continuación no retomará la trama del juego original; esta vez te pone en la piel de un marine espacial, miembro de un cuerpo de élite cuya misión es salvar a lo que queda de Humanidad de la voracidad de los Strogg, una raza alien sin modales (sí, también a nosotros nos resulta familiar este argumento). Activision planea lanzar *Quake II* a principios de 1999. No sabemos, en cambio, cuándo aparecerá *Nightmare Creatures*, esa especie de híbrido entre *Resident Evil* y *Tomb Raider* por el que nos preguntáis siempre en vuestras cartas y que no tuvo la repercusión que merecía en el mercado de PlayStation.

Seguimos nuestro recorrido con Acclaim, sin duda una de las compañías triunfadoras del salón por la calidad y cantidad de su oferta. Todo aficionado al género de carreras debería estar impaciente por el lanzamiento, el próximo noviembre, de *Extreme G 2*.



PERFECT DARK

QUAKE II

PLANETA 64

ACTUALIDAD NINTENDO

En esta continuación habrá doce circuitos con tres rutas, dieciséis motos nuevas y más armas. La versión expuesta en la E3 transcurría a menos *frames* por segundo que el juego original, y exhibía fantásticos efectos de luz y menos niebla (hasta ahora, los esfuerzos de los desarrolladores se han concentrado en mejorar los gráficos). En el juego acabado podrás correr al doble de velocidad que en *Extreme G* y la conducción de los vehículos será mucho más realista.

Con *All Star Baseball '99* Iguana intentará repetir el éxito de *NFL QBC '98* en el terreno de los simuladores deportivos. Réplicas en 3-D de 30 estadios de la liga americana de béisbol, 600 movimientos nuevos, jugadores de aspecto súper realista y un sofisticadísimo sistema de control de la pelota se suman al apabullante derroche de opciones característico de este tipo de juegos.

Y ya que hemos nombrado a *NFL QBC '98* aprovechamos la ocasión para anunciarte que la continuación está en camino y que tiene una pinta estupenda. Iguana está perfeccionando la jugabilidad y la inteligencia artificial recurriendo al mismo motor que empleó en *All Star Baseball*.

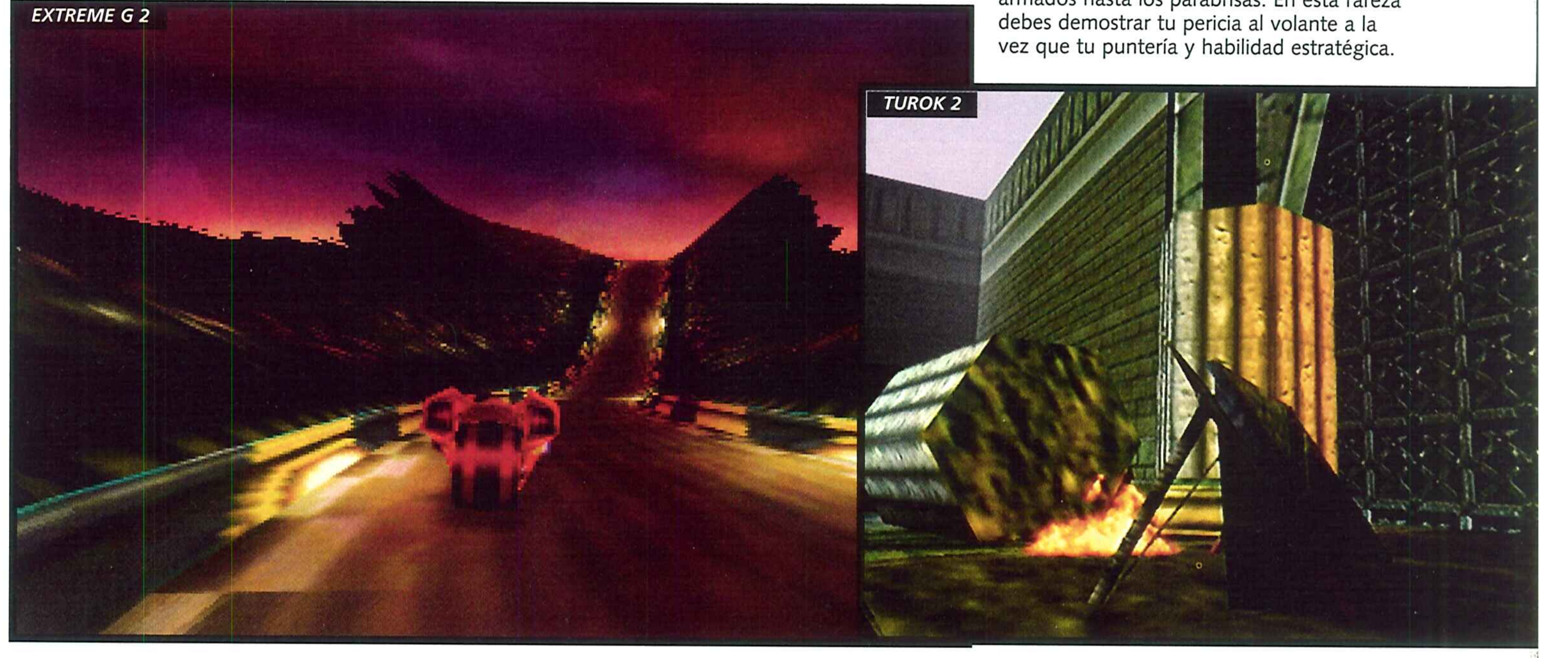
La división británica de Iguana nos tentó con *Shadowman*, la aventura en 3-D con perspectiva en tercera persona que te pone en la piel de un asesino redimido que viaja a otras dimensiones para combatir a una liga de zombis, en vida asesinos en serie. De momento, te podemos adelantar que *Shadowman* tiene muchos puntos en común con *Resident Evil* y *Tomb Raider*. Así, abundan los ítems y las armas repartidos por doquier a la espera de que los recojas para matar zombis o fabricar nuevas armas (sí, fabricar).

Sin embargo, el juego de Acclaim que más ansiosos estábamos por probar era *Turok 2*. La ambientación de esta continuación es mucho más tenebrosa y angustiante, y el trazado de los niveles sigue la línea de *Mario 64* o *The Legend of Zelda*, por cuanto invita a los jugadores a explorar varias veces hasta el último rincón en busca de áreas ocultas o llaves de entrada a secciones inaccesibles. Los enemigos no siempre atacan de uno o en uno, como acostumbraba a ocurrir en el título original: ahora Turok debe confrontar ataques en grupo. Además, los malos son mucho más rápidos e inteligentes. Por suerte, nuestro héroe dispone de un arsenal que corta la respiración: 23 armas distintas, incluidas un lanzallamas, un rifle de plasma y dos armas acuáticas. Los escenarios de *Turok 2* —hay siete en total— triplican en tamaño a los de la primera parte, y siguen empañados de niebla (aunque esta vez parece realmente un efecto de ambientación, no una trampa técnica). Se trata de paisajes prodigiosamente detallados y texturados.

Y ahora es el turno de Ubi Soft, cuyo *Buck Bumble* nos volvió a fascinar con sus escenarios 3-D a ras de suelo. Buck, la abeja ciborg, no vuela demasiado rápido y su maniobrabilidad no es muy precisa, pero esquivar el tallo de una flor que impone como el tronco de una secuoya es toda una experiencia. En lo relativo a la jugabilidad, este capricho de apicultores nos recordó a los niveles aéreos de *Diddy Kong*.

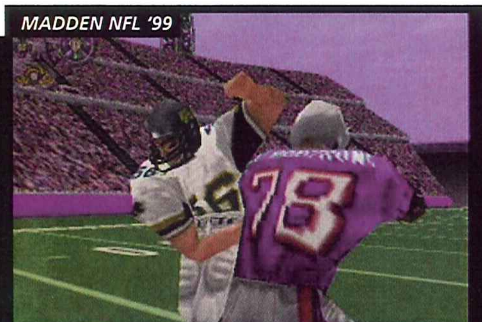
Hype -The Time Quest es un juego de aventuras en 3-D ambientado en la Edad Media y protagonizado por los populares muñecos de Playmobil. El jugador adopta el papel de Hype, un valiente caballero que viaja por el tiempo en busca del pérfido Caballero Negro. Hype salta, corre, combate en torneos, vuela sobre dragones y lanza hechizos. Casi nada… Qué menos para el héroe de un título que pretende rivalizar con cartuchos de la talla de *Zelda* y donde tampoco faltan elementos de RPG, puzzles y luchas. Habrá que esperar al primer trimeste del 99…

De Ubi Soft también nos llegará el invierno que viene *S.C.A.R.S* (*Situational Animal Computer Racing Simulation*), un juego de carreras de arcade con vehículos literalmente bestiales y armados hasta los parabrisas. En esta rareza debes demostrar tu pericia al volante a la vez que tu puntería y habilidad estratégica.


EXTREME G 2

TUROK 2


DEADLY ARTS


MADDEN NFL '99

HYBRID HEAVEN

Gráficamente, *S.C.A.R.S* es resultón, pero es demasiado fácil salirse de la pista debido a lo accidentado del terreno, y cuesta muchísimo acertar al disparar a los rivales.

Otra de las novedades de Ubi Soft para el próximo invierno es *Rayman 2*, continuación para N64 del famoso título de plataformas. Rayman tiene que liberar a sus amigos, cautivos en un extraño zoológico intergaláctico, y derrotar a sus captores, los piratas robot. En su odisea, se desplazará a treinta *frames* por segundo por mundos enteramente en 3-D, haciendo gala de sus habilidades para la escalada, la natación, el patinaje sobre hielo o el vuelo (sus orejas rotan como las aspas de un helicóptero).

No es de extrañar que *Rayman 2* se parezca tanto a *Tonic Trouble*, con el que comparte generador de gráficos y muchas especificaciones técnicas. La jugabilidad de ambos es excelente, si bien no supera de momento a la de *Mario 64*.

Tampoco Infogrames nos decepcionó. *Space Circus*, uno de sus programas estrella, nos complació con sus gráficos de colores brillantes y alegres, su peculiar sentido del humor y sus niveles enormes. Los editores de *Mission: Impossible* también nos cedieron algunas capturas de pantalla de su serie de juegos con licencia *Looney Tunes*. Uno de ellos es *Tasmania Express*, un título de puzzles y acción en cuyo reparto figuran el popular Coyote o Marvin el Marciano.

En la E3 también tuvimos la oportunidad de echarle un vistazo a *Body Harvest*, de DMA, un título de acción y aventuras en 3-D con elementos de rol. El jugador adopta el papel de un soldado producto de la ingeniería genética que debe viajar atrás en el tiempo para salvar a la Humanidad de su extinción a manos de unos aliens antropófagos. A bordo de todo tipo de transporte aéreo, terrestre y acuático, y equipado con más de una docena de armas, nuestro «salvador» recorrerá el mundo guiado por el stick analógico de tu pad. *Body Harvest* posee una trama absorbente, una jugabilidad próxima a la de *Blast Corps* y unos gráficos en 3-D bastante fluidos. Además, tiene un cierto aire cinematográfico. Muy interesante. Y ahora hablemos de la representación de Electronic Arts: el editor de software deportivo número uno del mundo presentó *Madden NFL '99*, su primer juego de fútbol americano para N64 con licencia. En esta nueva entrega de la serie *Madden*, los gráficos son de alta resolución y la animación de los jugadores es mucho más realista y expresiva. Además, EA nos ha asegurado que está trabajando para mejorar la jugabilidad y la inteligencia artificial. Prevemos un emocionante duelo entre *Madden NFL '99* y *NFL QBC '99*.

El vídeo de *Hybrid Heaven* fue una de las piedras angulares de la presencia de Konami en Atlanta. El juego es una combinación de RPG, *beat 'em up* y aventura en 3-D protagonizado por un tipo fornido que se desplaza por peculiares escenarios urbanos aniquilando —quién lo iba a decir— abyectos alienígenas y extraños mamíferos. Terminamos esta crónica con la otra gran apuesta de Konami: *Survivor*, un aventuras en 3-D con elementos de rol y acción que nos recordó más bien a... *Tomb Raider*. El protagonista es un tipo duro al estilo Duke Nukem que se dedica a (¿lo adivinas?) matar alienígenas a lo largo de vastos mundos en 3-D. Tu personaje contará con habilidades tan poco comunes como trepar, agacharse, nadar, bucear, dar volteretas, arrastrarse... A falta de Lara (¡snif!) buenas son tortas.




TONIC TROUBLE

SPACE CIRCUS


HYBRID HEAVEN

BUCK BUMBLE


RAYMAN 2



CUENTA ATRÁS

Últimas noticias sobre los mejores títulos en desarrollo para N64

Este mes ponte al día en:

POCKET MONSTERS STADIUM
RAT ATTACK
RAKUGAKIDS
SPACE JELLY
DEATHMATCH SOUTH PARK
TAZ 3D
F-ZERO X

Raríṡ

Extravagancias, eso es lo que nos gusta en la N64... ¡Y
Si no te lo crees infórmate de los dos títulos que te pre
Unas ocurrencias maravillosas...

POCKET MONSTERS STADIUM

NINTENDO	64M	1-4	NO DISPONIBLE



△ *Gengaa se prepara para un grandísimo ataque a Subiaa. Eso creemos, vamos.*





△ *Una sonrisa maléfica es la única pista que nos informa que Gengaa prepara un ataque silencioso, pero mortal.*

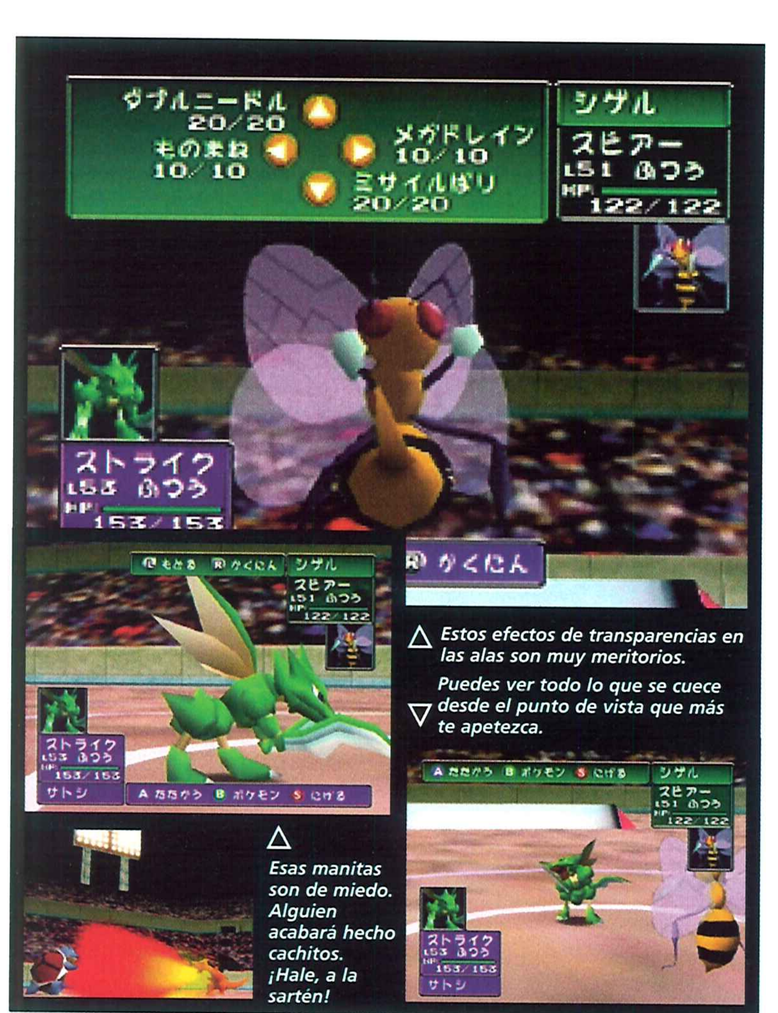
△ *Cribo, a la derecha, es lanzado al suelo por ese tipejo tan repelente.*

◁ *Seguramente es un combate cruel y poco justo. ¿Habrá también en Pocket Monsters luchas aéreas desiguales?*

Hay un poco de confusión alrededor *Pocket Monsters Stadium*, sobre todo desde que se ha sabido del retraso del 64DD, que era su destino original. Sin embargo, la aparición de estas nuevas imágenes nos sugiere un más que probable lanzamiento en cartucho.
No creas que nos lo sacamos de la manga. Nintendo tiene muy claro que necesita lanzar algo parecido a *Pocket Monsters* en soporte N64 para el mercado japonés, sobre todo ahora que está un poco colgada la presentación de *Pocket Monsters Gold* y *Silver* para la Game Boy (sospechamos que se esperarán a sacarlos en la Game en colores). Pese a todo, demoras incluidas, estas nuevas imágenes son geniales e impresionantes. Las versiones 3-D de los monstruos oscilan entre lo

simos

estamos a punto de tenerlas!
sentamos en este par de páginas.



△ *Estos efectos de transparencias en las alas son muy meritorios.*

▽ *Puedes ver todo lo que se cuece desde el punto de vista que más te apetezca.*

△ *Esas manitas son de miedo. Alguien acabará hecho cachitos. ¡Hale, a la sartén!*

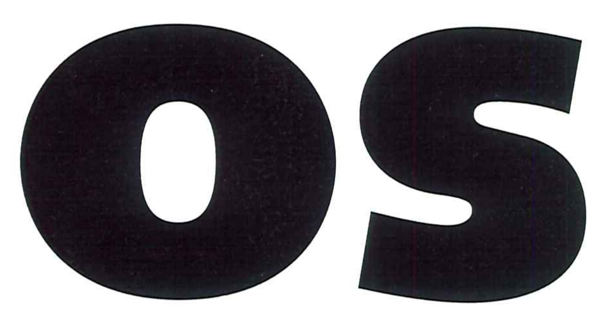
cuidadoso y lo ridículo. Vamos, que tienen ese toque que tanto nos gusta a todos. Por supuesto, la transferencia de información de la Game Boy a la consola Nintendo 64 será posible. Ni una de las millones de horas que han empleado mayores y pequeños japoneses con sus *Pocket Monsters* va a perderse. Podrán continuar el juego en la N64 en el punto en que se encuentren en la Game Boy. Imagina la situación: en un minuto pasas de ver cómo se enfrentan Lizadon y Kamekkusu en una pequeña pantalla en blanco y negro a verlos con los colores subidos y en 3-D. ¡Fantástico!

RAT ATTACK

MINDSCAPE	64M	1-4	¿NOVIEMBRE?

Algo terrible está pasando. Hay dos ratas espaciales mutantes, Washington y Jefferson, que han llegado a la Tierra con unos planes terroríficos: pretenden formar un ejercito de alimañas destinado a erradicar al resto de las especies. ¿Que qué malos son? Pues claro, se supone que los destinados a borrar todo rastro de vida en el planeta éramos los humanos…

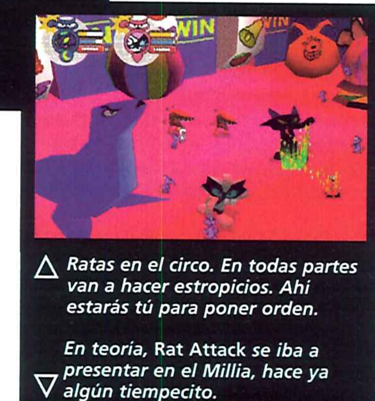
Por lo tanto, es muy útil para los jugadores de *Rat Attack* que adopten el papel de uno de los Scratch Cats, un equipo de felinos bien entrenados y armados. Una de estas armas es el Eraticator, un instrumento que aspira roedores y los mata. Y puede hacerlo con todo el ejército. Si tienes un poco de habilidad, podrás inventarte las mil y una para deshacerte de esas ratas asquerosas en montones y montones de niveles. Además, en 3-D.



△ *¿Montones de niveles? Éste es el tamaño que nos gusta en N64. Esperemos que prime la calidad enfrente de la cantidad.*

Está en un punto muy primitivo de su desarrollo, pero *Rat Attack* parece muy divertido. El ideal del juego será limpiar de ratas una habitación y pasar a la siguiente. A medida que avanzas, las ratas se vuelven más perversas y llevan sus propias armas, a saber: multiplicadores y mutadores (que sirven para convertir a tus enemigos en enormes monstruos). Es decir, que a medida que avanza el juego tienes que pensar más, mejor y más rápido.

El modo cuatro jugadores funciona más o menos igual. La principal diferencia es que el número de ratas aumenta y que cada jugador debe aniquilar a ratas de distinto color. Al mismo tiempo, por si fuera poco, has de evitar que tus oponentes consigan evitar que ganes. Está claro, ¿no? Dentro de poco te daremos más información, a medida que se hagan progresos en el desarrollo del juego.



△ *Ratas en el circo. En todas partes van a hacer estropicios. Ahi estarás tú para poner orden.*

▽ *En teoría, Rat Attack se iba a presentar en el Millia, hace ya algún tiempecito.*







Era broma...

RAKUGAKIDS

KONAMI	64M	1-2	NO DISPONIBLE

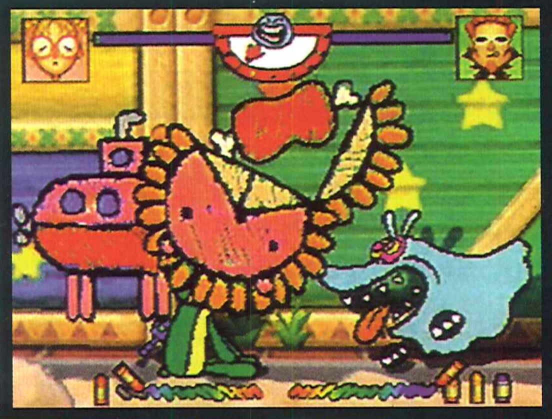
Konami lo está desarrollando y lo vimos por vez primera en el Tokio Game Show de esta primavera. *Rakugakids* es una vuelta de tuerca más en el género de combates uno contra uno.

Tiene pinta de bastardo entre *PaRappa The Rappa* y *Clayfighter* y es una especie de supermezcla de personajes de dibujos animados y graffiti de esos que encontramos en los muros de cualquier ciudad. Los gráficos constituyen toda una explosión de color y son en 2-D, planos a la manera de PaRappa, el perrito rapero.

Además del usual indicador de energía en la parte superior de la pantalla, hay una especie de lápiz debajo tu luchador. A medida que peleas, la barra del lápiz crece, y cuando alcanza su punto máximo ganas un ataque especial que, habitualmente, desata una rutina muy divertida que deja seco de energía a tu oponente. Esta maniobra, descrita por Konami como «movimiento personalizado» se graba entonces en graffiti sobre una pizzarra. Si te anticipas a un enemigo, ejecutando el movimiento que aquél está a punto de realizar, neutralizas su ataque.

El concepto de *Rakugakids* se está promocionando como «kawaii», un término japonés que significa «mono», «atrayente» o «emocionante». A pesar de los escenarios de los combates æsi es que se puede usar el término «escenario» para referirse a «eso»æ, con nombres como «Twinkle town» (Ciudad Centelleante) y «Rocket park» (Parque del Cohete), Konami dice que este juego no va dirigido a niños. Esperan interesar a la misma audiencia que ya se entusiasmó con *PaRappa*. Esperamos ansiosos...





△ *La habitación del director técnico es clavadita a ésta. Bueno, la suya es más infantil.*

◁ *¿Una flor gigante comiéndose un pollo? ¿Nunca hemos visto estas plantas en los documentales de La 2?*

▷ *¿Es esto una hamburguesa gigante? De queso y pepinillos en vinagre.*

◁ *Vómitos verdes, azules y amarillos... ¡Qué hambre!*

Ya sabemos que todo esto es muy raro, pero nuestro deber es informar. ▽





◁ *Esta imagen la tomamos en el Tokio Game Show con una cámara digital.* ▷

LOS ESPERAMOS CON IMPACIENCIA

Space Jelly

A la aventura en 3-D de Software Creations le han dado carpetazo. Después de que le cambiasen provisionalmente el nombre a *Moon Jelly* han decidido desecharlo. Desconocemos las razones que han propiciado esta decisión. Sin embargo, Software Creations nos ha confirmado que algunos elementos de este juego se utilizarán en alguno de sus próximos proyectos para N64. El director de la compañía, Paul Hibbard también nos dijo que están trabajando en *Picture Maker* para Nintendo.



Deathmatch South Park

Acclaim ha confirmado recientemente que Iguana US hará la conversión de la licencia que tienen de este juego. La primera parte del nombre no quiere decir que vaya a ser un *shoot 'em-up* (confusión perfectamente comprensible). Lo que está confirmado es que incluirá todos los personajes en 2-D de la serie de dibujos animados en que se inspira. Lo más interesante será la reacción de Nintendo a las polémicas conversaciones que mantienen los pobladores de este South Park. La fecha prevista de publicación se ha fijado alrededor de las Navidades.

Taz 3D

En Zed Two, creadores de *Wetrix*, están trabajando como unos locos en esta aventura en 3-D que tiene como protagonista a Taz, de los *Looney Tunes*. Sí, el demonio de Tasmania, ¿lo recuerdas? En realidad, el juego no se llamará Taz 3D: éste es el nombre que le hemos puesto nosotros para entendernos y para que nos entiendas tú. Lo que sí es verdad es que será una especie de *Mario*, pero con licencia *Looney Tunes*. Mal deberían ir las cosas para que no sea una mano ganadora. De momento, tiene una pinta estupenda (y eso que vimos una versión muy primitiva). Los propietarios de Zed Two, Infogrames, están trabajando también en *Looney Tunes Space Race*, que saldrá a principios del próximo año. ¿Estamos ante una invasión de dibus clásicos de la Warner?



¡Yabah dabah doooh! En uno de los circuitos de F-Zero tienes un tramo que se pierde en el cielo.

Carreras vertiginosas sobre un telón de fondo gigantesco. ¡Tres hurras por el colosalismo en los gráficos!

Tienes otro tramo de carrera justo encima de ti.

Acelera hacia la gloria

F-ZERO X

NINTENDO	96M	1-4	SEPTIEMBRE

Una hornada todavía humeante de capturas nuevas no quiere decir que la comercialización de un juego esté a la vuelta de la esquina. Sólo tienes que ver el caso de Zelda. Pero no nos importa, F-Zero X debe de estar a punto de llegar. DEBE estar a punto, sobre todo teniendo en cuenta lo vacío que está el calendario de lanzamientos de Nintendo para los próximos meses.

Las imágenes frescas de este mes nos muestran un circuito circular sin barreras y con un revestimiento deslizante como la seda que dejará boquiabierto a más de uno, sobre todo cuando haya de enfrentarse a algunos tramos realmente enrevesados que hasta llegan a perderse entre las nubes. También tenemos algunas capturas más del trepidante modo para cuatro jugadores que, de momento, no parece perder ni un ápice de velocidad o nivel de detalle.

Repasemos algunas de sus características, porque todavía hay gente que no se lo acaba de creer: una potencia que permite desarrollar velocidades superiores a los 1.000 km/h; hasta 30 vehículos seleccionables, todos susceptibles de ser mejorados; cuatro grandes premios de dificultad creciente (Jack, Queen, King y Mystery); 18 circuitos; 10 corredores al más puro estilo de los héroes Marvel; una curva de aprendizaje súper complicada... Seguro que *F-Zero X* será un juego excepcional. La cuestión es que se cumplan las predicciones de la gran N para que en septiembre esté en las tiendas.



Como te deslices fuera de la calzada ya la has pifiado. Has quedado en el puesto número 12. ¡Y eso que ibas a una velocidad de 777 km/h!





Sin vallas seguro que los tortazos abundan.



Partida multijugador. Rápida y... estooo... rápida. ¡Viva el tocino! Digo... ¡la velocidad!

¡Acelera, acelera!



Entonces, ¿cómo funciona F-Zero X? Intentaremos explicártelo partiendo de lo que averiguamos en el Space World y de lo que se desprende de las imágenes que han ido apareciendo.

King Cup. Es la tercera de cuatro competiciones y, como puedes suponer, la tercera en dureza. Selecciónala y...

...te encontrarás en la pantalla de selección de personaje. Red Gazelle no suena mal. Puedes elegir uno de estos dos modos: práctica o normal...

... y cuando todo haya acabado no tendrás más remedio que avergonzarte de tu tiempo.

VISIÓN DE FUTURO

¡ESPECIAL! NUEVAS AVENTURAS EN 3D

Se dirigen en flecha hacia tu N64. Son los grandes juegos de aventuras en 3-D de 1998

PREDICCIÓN DE CALIDAD EN DIVISA 64

Monedas. ¿Qué serían los títulos de plataformas sin ellas? Cuando veas las monedas especiales de M64, cuéntalas para ver cuán bueno va a ser el juego comentado.





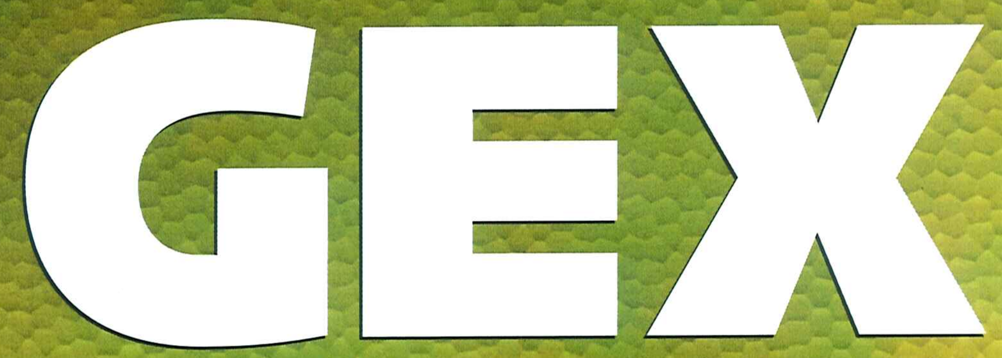
Mira a Gex. ¡Pobrecito, solo en la noche neoyorquina! Esperemos que no le atraquen...

Esto es una trampa mortal, pero seguro que con ese sombrero y esa chaqueta no hay quien te mate.

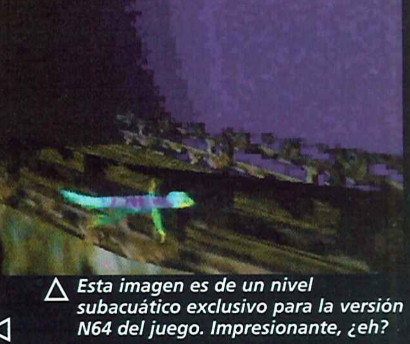
Mira qué guapo ha quedado Gex después de que le hayan suavizado los bordes de los polígonos.

Un poquillo de niebla, ¿no? No seas quejica: si ves la versión PlayStation también la encontrarás. Además, la niebla N64 es más bonita que la PSX.

Puedes ajustar la cámara usando los botones lateraes. Además, hay tres perspectivas por defecto.







Esta imagen es de un nivel subacuático exclusivo para la versión N64 del juego. Impresionante, ¿eh?

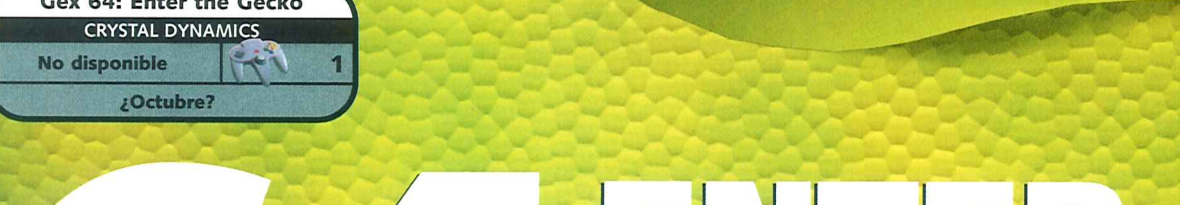
Gex es un bailarín y acróbata de primera clase. Si no te satisface como protagonista del juego, lo puedes ofrecer a algún circo ambulante que pase cerca de tu casa.



△ Los decorados son fantásticos y muy variados. ¡Y mira qué grandes!

▽ Mejor será que no tengas vértigo. ¡Mira! Si se puede ver la mansión de Bill Gates desde esa altura...

Gex 64: Enter the Gecko	
CRYSTAL DYNAMICS	
No disponible	1
¿Octubre?	



64 ENTER THE GECKO

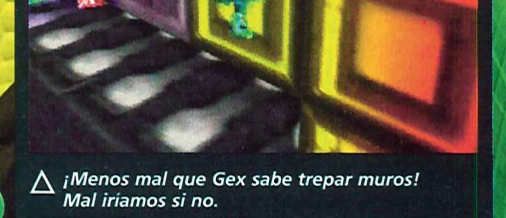
una sabandija con frac

Que la continuación de *Gex* fuese algo mejor que el juego original no parecía suponer un gran reto para los californianos Crystal Dinamic. Sin embargo, conseguir que se compare su calidad con la de títulos míticos como *Super Mario 64* ha sido más difícil. Como cualquier desarrollador medianamente honesto admitiría, las aventuras del fontanero Mario son la plantilla, la clave, el ejemplo a seguir en la creación de juegos de plataformas (en 32 y 64 bits se los conoce mejor como «aventuras en 3-D»). De todos modos, hasta el día de hoy, apenas un juego de N64 ha alcanzado ese nivel: *Mystical Ninja*. ¿Y en la PlayStation? Curiosamente, sólo *Gex 3D*, de Crystal Dinamics.

Se puede argumentar que es más fácil triunfar en el mundo PlayStation, donde todo se resuelve entre los mediocres *Croc* y *Rascal* y el espantoso *Bubsy*; pero esto no justifica el desmesurado éxito que ha obtenido *Gex 3D*. La explicación que encontramos es que es el juego de 32 bits que provoca más sensación de libertad de todos los que hay. En N64 están las espadas en alto, sobre todo tras las comparaciones con *Mario*. Para triunfar necesitas una de estas dos cosas: o imitar descaradamente a *Mario* o ser original. *Gex 64* se apunta a esto último.

Transfórmate en Gex y de inmediato conocerás tus





△ ¡Menos mal que Gex sabe trepar muros! Mal iríamos si no.



Una bola verde de materia explosiva. ¡Úsala!

Frankenstein te quiere dar un achuchón.



Estos maravillosos efectos del agua ayudan a hacer de Gex 64 una delikatessen en 3-D. Mmmm, con un poquito de ketchup...

¡Un controlador dorado! ¡Bien! Ni MacGyver es tan práctico.

Otra dimension

Gex 64 gira en torno al Media Dimension Map o «Mapa de la Dimensión Media», que es en realidad como el castillo de Mario, pero con televisores. Cada uno de estos grandes aparatos te garantiza la entrada a mundos diferentes y, una vez que has completado un nivel dentro, la salida para probar los placeres de otro mundo. Que el juego no sea lineal, significa, obviamente, que puedes moverte por él como te apetezca. Cambiando de tercio, otro aspecto muy positivo del juego es el control analógico que funciona como una seda en cuanto entras en el Dimension Map. El trazado es similar al de Mario y parece totalmente libre de trabas o límites, pero te guía con sutileza desdibujando las colinas que no puedes escalar. Inteligente medida. ¿Y el esmoquin? Querido o querida, Gex es un agente secreto.



La «Media Dimension». Y eso que ves es niebla de verdad.



objetivos: conseguir tres tipos de control remoto (rojo, plateado y dorado). Aparte, hay montones de otros objetos que tienes que recoger, pero no te despistes, lo que importa de verdad son los controles. Los rojos suelen estar al final de los



El primer nivel: Out of Toon. ¡Qué monada!

niveles, por lo tanto sólo proporcionan puntos. Los plateados tienen más miga. Hay dos en cada nivel æuno está escondido y tienes que encontrarlo, el otro te lo dan cuando consigues el resto de objetos menos importantesæ y cuando has conseguido los dos puedes acceder a un nivel de bonus. ¿Y qué hay en ese nivel? Un control remoto dorado. ¿Y para qué sirve el dorado? ¿Para ganar una burrada de puntos? ¡No seas materialista! Sirve para poder entrar en los casi inaccesibles niveles secretos de *Gex*.

Las localizaciones son enormes y cada nivel es un mundo temático en sí mismo donde se hace un alarde de efectos visuales. El nivel llamado «Out of Toons» es bonito de verdad, extendiéndose en detalles allá donde la vista alcanza. Hay algo de neblina -¡cómo no!-, pero está usada con moderación y anula la aparición súbita de elementos en el escenario, como ocurre en la versión PlayStation.

Además, encontrarás montones de referencias y guiños a iconos fundamentales del entretenimiento de nuestros días. James Bond, Indiana Jones, *La Guerra de las Galaxias*, las películas de Kung Fu de los setenta, *Jurassic Park*, filmes de terror clásicos... De todos ellos se hace homenaje en *Gex 64*. Podrás vestirte como héroes de la gran pantalla y luchar contra malvados que te resultarán familiares. Con todo, lo que probablemente constituye el mayor logro de este juego es que *Gex* es divertido *per se*. Los préstamos al mundo del celuloide son fantásticos, pero el juego y sus personajes tienen un encanto y una comicidad intrínsecos.

Venga, al grano. ¿Qué es lo que hace de *Gex 64* un juego tan bueno? ¿Destronará a *Mario*? No, no es cuestión de arrebatos de poder, sino de alternancia. Lo que tenemos que decirte es que en *Gex 64* hay un potencial asombroso: los ingredientes que lo constituyen suelen ser infalibles; de hecho lo fueron en la PlayStation. A saber: niveles brillantes y variados, unos gráficos asombrosos y bonitos, controles fáciles y un increíble sentido del humor. ¿La sorpresa de la segunda mitad del año? Un *hit* quizá, una sorpresa no. Al menos para *Magazine 64* . Espera impaciente nuestro examen...



Ahora es tiempo de gritar y asustarse.

GEX 64: ENTER THE GECKO

Hablemos de Gex... oh

Glen Schofield, el jefe de proyectos, nos explica todo lo que siempre quisimos saber sobre Gex y nunca nos atrevimos a preguntar...

N64: ¿Cómo se os ocurrió abordar un proyecto que no era más que una secuela?

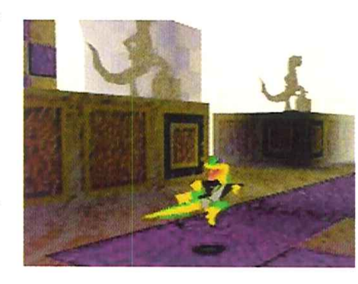
Técnicamente es una secuela, pero nos acercamos al juego como si fuese algo totalmente nuevo. La idea era transportar el personaje a la tercera dimensión. Crystal Dinamics había estado desarrollando tecnología 3-D y el objetivo era aplicarla al personaje. También queríamos actualizar su comportamiento y personalidad para convertirlo en algo con lo que los usuarios europeos pudiesen identificarse. Un ejemplo de esta actualización cultural europeizante es la parodia de Bond, que no hubiese cabido en modo alguno en el juego original.

N64: Hablando de Bond, el juego está lleno de referencias cinematográficas de lo más divertidas...

Me alegra oír eso. Pusimos mucho empeño y tiempo en que así fuese: queríamos un videojuego divertido y entretenido. El tono paródico que reconoceréis en muchos momentos nos costó mucho esfuerzo. Somos fanáticos de *Los Simpson* e intentamos copiar algo de su sentido del humor. De hecho, uno de los colaboradores habituales en los guiones de la serie colaboró en el guión de *Gex* y diseñó algunos de los rasgos principales del personaje. Además, en el equipo hay gente cuyas edades están entre los diez y pico y los treinta y pocos. Por lo tanto, teníamos varias generaciones y diversos estilos de humor mezclándose y cooperando. Las aportaciones de los miembros más jóvenes diferían bastante de las de los mayores. La iconografía de cada grupo de edad era distinta. El humor Bond está presente en todas las generaciones, pero las referencias a los Nuevos Románticos británicos de principios de los ochenta es de los más mayores. En un momento del juego se dice: «Me siento como si estuviese dentro de los pantalones de Boy George».

N64: ¿Cómo habéis introducido las referencias a estos personajes tan conocidos de todos?

Hemos basado cada mundo o nivel en un tema distinto. Un mundo Kung Fu basado en las películas de Jackie Chan y Bruce Lee. Otro que se llama Space World (el mundo espacial) lleno de famosos personajes de la ciencia ficción. Tenemos el mundo prehistórico, basado en *Jurassic Park*, por supuesto. También el Cartoon World (mundo de los «dibus»), que está plagado de personajes clásicos de la Warner. Y aún otros en los que seguimos trabajando. Decidimos ordenarlos de tal modo que no tuvieses que recorrer todo el mundo Kung Fu para ver el prehistórico. Sería muy tedioso. Por lo tanto, los mezclamos para mantener la emoción. Los niveles y los enemigos están en 3-D. Una vez diseñada la historia y los personajes, nuestro mayor desafío fue conseguir que organizar tanta información y bits no ocupase un zillón de memoria.



N64: ¿Es cierto que en la sección de Kung Fu querías que los movimientos de los labios no estuvieran sincronizados con las voces, como ocurre a menudo en las películas del género?

Lo teníamos previsto desde el principio, ¡pero nadie ha entendido la broma! En los test a los que hemos sometido el juego, la mayoría de los entrevistados pensaron que era un error y decidimos quitarlo. Nos decepcionó mucho. A lo mejor lo sacamos en otra ocasión.

N64: Debe de ser muy difícil ser original en un tipo de juego tan corriente...

Nuestro modelo fue, sin ninguna duda, *Mario 64.* Miyamoto es el rey de los videojuegos y *Mario* su mejor obra. Se nos planteaba un desafío titánico, pero contábamos con un gran personaje, una gran tecnología y un gran equipo creativo. Gex ataca con la cola, sabe trepar por muros y posee una lengua muy larga que le sirve de garfio cuando salta. Hemos intentado innovar teniendo en cuenta las habilidades del personaje. Nuestro cañamazo ha sido la cultura pop, la televisión, las películas... Creo que partiendo de *Mario 64* hemos llegado a algo totalmente nuevo.

N64: ¿Qué diferencias hay entre la versión para N64, para PlayStation y para PC?

En la Nintendo 64 hay dos niveles nuevos y exclusivos. Están en pleno desarrollo, pero puedo adelantarte que hay actividades submarinas...

¿Plataformas que se mueven? Difíciles a morir. Habrá que cambiar de cámara.



Otros mundos

Los mundos temáticos son algo sin lo que Gex 64 es inconcebible. Y no creas que son mundos improvisados o sacados de la manga, no. Cada uno tiene su fuente de inspiración. Observa y relaciona (te ayudamos).



Todas estas luces y computadoras. Debe de ser La Guerra de las Galaxias. *Que la fuerza te acompañe.*

Éste es el mundo de... de los dibujos de la Warner. Cuando encuentres un cartel que advierta que se levanta la veda para la caza del conejo, aparecerás disfrazado de Bugs Bunny.



Un mundo prehistórico. ¿Y los dinosaurios dónde están? Tranquilo, están escondidos para asustarte. Relájate mientras puedas.



Indiana está un poquito verde ¿de envidia? El menú de hoy: cabeza de mono.

PREDICCIÓN DE CALIDAD EN DIVISA





BANJO-KAZOOIE



Banjo-Kazooie	
NINTENDO/RARE	
Julio	1
8.990 pesetas	

¿Quién se acuerda de yogui?

El equipo de Banjo-Kazooie ha roto la ley del silencio (hecho que provocará la vendetta de su jefe) para hablarnos de sus progresos más recientes.

¿Ves esa cosa en la cuenca de la caravera? Es una pieza de puzzle.

Banjo se adentra en la terrorífica cueva antropomórfica.

Al camello Gobi le apesta el aliento. De ahi que Banjo intente esquivarlo como sea.

A esta araña gigante le encanta recibir visitas. Estimulan su apetito.

Banjo se enfrenta a un cangrejo poco hospitalario. ¿Quién se apunta a un salpicón de marisco?

M64: ¿Cuánto tiempo lleva el juego en fase de desarrollo?

Diseñamos al oso Banjo en octubre de 1996 y a Kazooie poco después. El trabajo de codificación empezó en marzo del año siguiente. El equipo de *Banjo* está compuesto de trece empleados a tiempo completo y cuenta con la ayuda, como es habitual, de otros miembros de Rare. Los integrantes de este equipo presentan unos perfiles profesionales de lo más variados. Algunos de ellos hace más de diez años que colaboran con Rare, mientras que para otros se trata de su primer proyecto.

M64: ¿Qué os sirvió de inspiración mientras trabajabais en el juego? ¿Películas? ¿Libros? ¿Mario 64?

Queríamos crear un mundo inspirado en *Mario* y combinarlo con el *look* que conseguimos para *DKR* en SNES. Aunque nos dirigimos al sector más joven del público, estamos intentando crear un juego que guste a audiencias más amplias, como ocurre con las películas de Disney. El reto es crear personajes y situaciones con el suficiente gancho para encandilar a los más pequeños desde el primer momento y, a la vez, con un sentido del humor y una personalidad que guste también a los más mayores.

M64: Explicadnos un poco el funcionamiento del juego y la historieta.

La acción arranca en la guarida de Gruntilda, la bruja, que ha secuestrado a Tooty, la hermana de Banjo, para robarle su belleza y su juventud. La bruja ha creado mundos a los que puedes acceder una vez hayas completado unos puzzles cuyas piezas Banjo ha de conseguir en otros mundos. En la guarida también hay puertas mágicas musicales que Gruntilda ha sellado con hechizos. Banjo debe recoger suficientes notas musicales para romper estos conjuros y abrirlas. La combinación de notas abrepuertas y puzzles resueltos es lo que te hace progresar en el mundo de la bruja. Al final de su guarida ella te espera para celebrar el gran combate final.

M64: ¿Cuán grande es el juego?

Al principio, puede llevar entre treinta y cincuenta horas completarlo. Cuando ya lo conoces y sabes bien dónde está todo, cuatro o cinco horas deberían ser suficientes.

M64: ¿Cuáles son vuestros personajes favoritos y por qué?

Además de Banjo, la bruja Gruntilda. Hemos intentado que sea cómica e incompetente, aunque sea la más mala de entre los malos. Otros que nos encantan son Gobi, el camello, Blubber, el pirata hipopótamo, Vile, el cocodrilo y Boggy, el oso polar.

M64: ¿Cuál es vuestro puzzle favorito? ¿Y vuestro escenario? Venga, decídnoslo...

Uno de los que más nos gusta es el concurso de tragaldabas con Vile, el cocodrilo. Asumiendo la personalidad de Banjo, has de zamparte más bichejos de los que salen de los pequeños agujeros que el



asqueroso cocodrilo. Es frenéticamente divertido. Si pierdes, Vile le da un mordisco a Banjo.

M64: Para acabar, ¿qué tiene Banjo que lo hace tan especial? ¿Qué es lo que va a provocar que sea otro de los grandes éxitos de Rare?

Lo principal es que nos hemos esforzado en que cualquier tipo de jugador se sienta identificado con el juego, que pueda atraer a todo el mundo por uno u otro motivo. Los más jóvenes disfrutarán explorando los mundos y conociendo a personajes insólitos. Los más mayores, con el desafío que suponen los puzzles y otros retos a sus habilidades. ¿Qué es lo que lo hace tan especial? Su diversidad. Todos los mundos son distintos. Personajes distintos, objetivos distintos. Te sorprende a cada instante.

PREDICCIÓN DE CALIDAD EN DIVISA 64



BUCK BUMBLE

Buck Bumble	
UBI SOFT	
Septiembre	1
Precio no disponible	

BUCK BUMBLE
los abejorros van a pilas

Nos han llegado nuevas imágenes del juego de Argonaut que confirman que Buck, nuestro héroe, es el primer abejorro cibernético y el único que puede salvar a la Insectidad del Evil Herd. ¿Y qué significa Evil Herd? Rebaño de Maldad. ¿Mande? Sí, una pandilla de insectoides mutantes y alienígenas que han invadido la Tierra a la búsqueda de nuevas fuentes de alimentación. Surrealista, ¿verdad? En todo caso, eso de abejorro cibernético suena guachi.

El juego está dividido en veintisiete misiones que se distribuyen en dos partes de once y una sección final oculta con cinco misiones secretas. Sólo podrás acceder a esta parte final tras haber luchado en el resto del juego con la categoría de «Ace Pilot». Si a estos cinco recorridos secretos les sumamos las estructuras de misiones con objetivos primarios y secundarios, podemos concluir que *Buck Bumble* proporcionará muchísimas horas de diversión. En el número que viene te relataremos nuestras impresiones sobre la demo del juego que se presentó en la E3 de Atlanta.





El juego está lleno de lombrices. Pero no son tan simpáticas como Earthwom Jim.

Explosiones y más explosiones. Como en Forsaken, pero con mucha miel.

Sus gráficos son gloriosos. Hasta el detalle más nimio...

¡Ojo con las púas de ese jefe!

PREDICCIÓN DE CALIDAD EN DIVISA 64





Desenfundamos el aguijón...

El productor Nick Clarke nos habla de la vida en verde...

M64: Parece que el desarrollo de Buck Bumble va a durar toda la vida...

En realidad, el juego empezó como proyecto a principios de 1996 y fue en marzo de 1997 cuando se decidió llevarlo a buen puerto. El equipo inicial, de tres personas, incluía un jefe de programación, un artista y un diseñador de juegos. Ahora somos tres de cada.

M64: ¿Qué os inspiró a la hora de crear Buck Bumble? ¿Y por qué un abejorro?

El equipo quería trabajar en un shoot'em-up en 3-D que fuese diferente. Las naves espaciales y los ejércitos existen desde siempre en los videojuegos. Buscábamos algo nuevo, un *shoot'em-up* que se saliese de las convenciones, que tuviese su propio carácter. En los primeros estadios de desarrollo, cuando los programadores estaban estudiando la cuestión del vuelo, la idea de un abejorro surgió casi sin quererlo. Basar el juego en el punto de vista de un insecto nos proporcionó un marco muy sugestivo æa la vez que familiaræ para trabajar.

M64: ¿Y cómo lograsteis dar con la estética apropiada para los paisajes?

Diseñamos los decorados para Buck con lápiz y papel. Cuando estuvimos seguros de haber encontrado lo que buscábamos, usamos un PC con 3DS Max y Photoshop para construir los niveles en 3-D. El diseño del juego nos hizo ver la naturaleza desde una nueva perspectiva y ha sido muy importante para nosotros conseguir que las proporciones fuesen adecuadas y creíbles. El juego, además, ofrece plena libertad de movimientos en unos decorados totalmente generados en 3-D. Lo mejor de todo esto es que las áreas de las misiones tienen el tamaño justo para que la sensación de libertad no abrume al jugador. No puedes perderte o sentirte confundido porque el espacio está muy bien definido y los objetivos de las misiones están bien claros. *Buck* sumerge a los jugadores en un mundo de dibujos vistos desde la perspectiva de un insecto diminuto. El cambio de escala es lo que le da al juego su toque distintivo respecto a otros shoot'em-up en 3-D para N64.



M64: ¿Y qué puedes contarnos de la opción multijugador?

Transcurrirá en una pantalla partida y, de momento, será sólo para dos jugadores, que se enfrentarán entre sí de diferentes modos. Ahora estamos trabajando en carreras voladoras, en una especie de fútbol aéreo y en algunas luchas con armas.

Esta aventura en 3-D de Rare está rodeada de misterios. No hemos visto nada desde la E3 ¡del año pasado! Sin embargo, los rumores son de lo más interesantes. Se cuenta que puede hacerle sombra a Banjo-Kazooie.
Cuando se les pregunta, en Rare se abrochan la cremallera de la boca cerrada. ¡Qué raro! Si se les comenta algo acerca de la fecha de publicación dicen: «Como no tenemos a un jefe de publicidad dándonos ordenes, no tenemos ninguna fecha específica ni límite. Presentaremos *Conker* cuando sea perfecto». Con ese desparpajo se expresaba Simon Farmer, jefe de producción. A ver si sabemos algo nuevo tras el lanzamiento de *Banjo*...



¡Mira que sombrerillo se ha agenciado Mr. Nutz! No te rías de él, pues es peligroso.

Conker se pasea por una mina. A lo mejor es un yacimiento de bellotas.



Un casco romano da a nuestro amigo gracia y distinción. Además monta un monociclo. ¿Alguien sabe si Octavio Augusto también era fan de las bicicletas?

TWELVE TALES: CONKER 64

Twelve Tales: Conker 64
NINTENDO/RARE
Fecha sin determinar | 1
Precio no disponible

PREDICCIÓN DE CALIDAD EN DIVISA





Hasta este momento, todo lo que hemos visto de Tonic Trouble son unas imágenes preciosas, pero de eso ya hace algún tiempo. Ahora Ed æel protagonistaæ ha aprendido a hacer muchas cosas nuevas.

Por suerte, en la versión final será capaz de nadar, arrastrarse, saltar, deslizarse, colgarse, escalar, empujar, llevar cosas, estirar... Ah, también será capaz de usar su palo como cerbatana. Según el portavoz de Ubi Soft sus enemigos estarán igualmente dotados. Pueden «escaparse, golpear, saltar y lanzar tostadas ardientes». Genial. Tonic Trouble lucía magnífico en un PC, pero ¿quedará bien tanto ajetreo en la N64?

Ed salta desde el borde de un precipicio. Ni una sombra de duda en sus ojazos.

Te adoramos, CD de Josmar. A ti y a toda tu santa parentela. Aaaméeén.

Ed se esfuerza todo lo que puede. Será que no come bastante fibra.

TONIC TROUBLE

Tonic Trouble
UBI SOFT
Septiembre 98 | 1
Precio no disponible

PREDICCIÓN DE CALIDAD EN DIVISA







△ Nada es convencional en el mundo de Jim.

Montado en su cohete, Jim intenta sobrevolar los distintos niveles. ▽

△ Estos decorados, asombrosamente detallados, demuestran que la transición a las 3-D de EWJ3D no ha sido nada traumática.

Earthworm Jim 3D	
INTERPLAY	
Invierno del 98	1
Precio no disponible	

EARTHWORM JIM 3D

El regreso de la lombriz

Encerrados en un viejo hospital abandonado, los desarrolladores de Earthworm trabajan contrarreloj para transformar a la pobre lombriz lineal en un ser de carne, hueso y dimensión. Bueno, poca carne, ningún hueso y tres dimensiones.

En un principio, la idea era hacer de Jim un *sprite* en 2-D, y crear un entorno casi en 3-D. Se perseguían dos objetivos: que los desarrolladores tuviesen los medios suficientes para plasmar la historia y decorados que imaginaban (las 3-D) y por otro lado mantener un poco de continuidad respecto a la primera versión del juego, que era en SNES y por lo tanto en 2-D.

Las cosas cambian y Earthworm Jim también. Ahora es un héroe en 3-D que se pavonea por los decorados y presume de cada una de las partes de su espectacularmente diseñada anatomía. Los niveles también son distintos tras las reformas, incluso hay algunos nuevos. Mantienen, sin embargo, su nitidez, su aspecto anguloso y escarpado, aunque en algunas secciones hay algunas redondeces novedosas.

Te enfrentarás también a algunas cosas extrañas: surf en materia craneal, suelos de judías con salsa de tomate, discotecas rarísimas con zombies de Elvis... Afortunadamente, los desarrolladores han mantenido en *Earthworm Jim 3-D* ese tono tan absurdo y pirado que tenían sus predecesores gracias a la labor de los antiguos desarrolladores (Shiny), que no hicieron ni un juego normal en su vida. Resumiendo y para acabar: tiene un aspecto genial.

¿Qué nos cuentas, Jim...?

Kirk Ewing, el vicepresidente de Creative, nos explica la atracción fatal que siente Jim por sus enemigos...

M64: El juego ha cambiado mucho a lo largo de su desarrollo...

Nuestra idea original era crear unos decorados muy coloristas y con un toque «cómic» considerable. Los personajes aparecerían en 2-D, pero el resto del juego sería en 3-D. Teníamos un modelo en pruebas el año pasado que funcionaba bien, pero pensamos que no era exactamente lo que querrían los usuarios de la N64. Por lo tanto, decidimos volver a empezar y crear lo que ahora tenemos entre manos. Estamos mucho más orgullosos del producto ahora. Jim tiene un aspecto estupendo. La perspectiva nos ha demostrado que el camino anterior (intentar copiar casi todo del primer Jim) era equivocado. No bastaba con añadir una dimensión.

M64: Ahora tiene nuevas habilidades. Explícanos algunas de ellas...

Los jugadores estarán encantados con la pistola Shrink, que convierte a los malos en pequeños insectos como caricaturas de sí mismos. También es muy divertida la pistola Power Flower, que mata a tus enemigos con mucho amor y paz y además es biodegradable. Una cosa nueva es el Pump-pack: con él, el supertraje de Jim puede impulsarte gracias al BFR (Bean Fusion Reactor o Reactor de Fusión de judías) que tiene en su espalda.

M64: Muy práctico. Y los niveles, ¿cuánto han cambiado?

Estamos redefiniendo y adaptando cosas constantemente, todo evoluciona. Quizá, el cambio más notable es el modo de trasladarse de un escenario a otro. El cerebro de Jim es un intrincado laberinto repleto de sorpresas por el que se desplaza la osada lombriz.

M64: El juego está programado para evitar las muertes inútiles...

Nos encanta *Mario*, pero le encontramos un punto débil: ¿cómo es posible que te puedas caer por un precipicio desde el borde de una plataforma cuando el ángulo de cámara cambia? Para remediarlo, hemos añadido unas «barandillas» a nuestro juego que evitan esas caídas fatales e imprevisibles.



M64: Ahora un poco de sinceridad: ¿para cuándo la versión N64?

Estamos muy contentos de cómo está quedando. El juego ha llegado a ser mucho mejor de lo que esperábamos en los dos años que han pasado desde que empezamos con su desarrollo. Ahora estamos dándole los toques finales y haciendo que todas las piezas acaben de encajar. Hemos conseguido mantener el espíritu original de *Jim*. Lanzaremos el juego hacia finales de año.

PREDICCIÓN DE CALIDAD EN DIVISA 64



SPACE CIRCUS

64 VISIÓN DE FUTURO

SPACE CIRCUS

Shortstar, nuestro héroe

Space Circus será el primer lanzamiento original de Infogrames para la Nintendo 64. Después de heredar de Ocean Mission: Impossible, dejándolo listo para ser el gran éxito que todos deseamos, nos deleitan con esta superaventura espacial en 3-D.

Space Circus	
INFOGRAMES	
Octubre 98	1
Precio no disponible	

Los jugadores adoptan la personalidad de Shortstar, un malabarista de estrellas del intergaláctico festival que es el *Space Circus*. Cuando empiezas el juego, el circo dista mucho de estar en su mejor momento: el Galactic Bank (o Banco Galáctico) les está apretando las tuercas a causa de unas deudas. ¿La solución? Buscar nuevas atracciones que sirvan para hacer más dinero. ¿El problema? Los chicos del Virtua Circus, malos malos donde los haya y que se dedican a robar lo que encuentran de interés.

Al César lo que es del César. Infogrames no se ha dormido en los laureles. Los decorados interestelares y los numerosos planetas que aparecen en el juego aseguran un montón de territorios desconocidos y cambiantes para explorar. Por supuesto, tanto Shortstar como sus compañeros, Willfall y Willfly (respectivamente, un robot con una boca enorme y una mascota que es una roca voladora) son unos personajes con una personalidad desbordante que le proporciona al juego una identidad bien marcada.

Space Circus tiene una jugabilidad maravillosa y, teniendo en cuenta lo trillado del género, tiene algunos toques originales de verdad. Además, exhibe una pinta soberbia. La versión N64 es casi tan detallada como la de PC. ¿Y la neblina? Ni una pizca, ¡imagina lo que nos ha emocionado! Los personajes están perfectamente definidos, al igual que los paisajes: puedes ver perfectamente lo que pasa al fondo de la pantalla. Un gran logro.

En teoría, el juego estará en las tiendas en octubre. Esperamos ansiosos y practicando con naranjas.



△ *¡Nubes de verdad! Nada de niebla. ¡Sorpresa!*

Shortstar mete las narices donde le llaman (y donde no también) en los adorables niveles de Space Circus. ▽



△ *Esto es lo que mejor sabe hacer Shortstar.*

Mira cómo se ve de lejos. Nada de niebla en Space Circus. ▷

¿Cómo están ustedes?

El Jefe de Producto Franck Giroudon nos explica cómo nos enseñarán a vivir los aliens de Space Circus.

M64: ¿Cómo va el proceso de desarrollo?

Viento en popa. Empezamos con la versión PC, que está, por lo tanto, más adelantada. El problema que tuvimos con la N64 fue con la memoria RAM y con el tamaño del cartucho. De todos modos, hemos encontrado truquillos para obtener los mismos resultados en nuestro trabajo con la N64 y con el PC, especialmente con el mapeado de texturas. De hecho, usamos la versión PC como herramienta de desarrollo para la versión N64.



M64: Háblanos un poco del juego…

Bien, tú controlas a Shortstar en tercera persona y la jugabilidad es muy rica: puedes andar, correr, saltar de modos distintos, nadar, tomar y utilizar objetos, hablar con la gente, empujar cosas… Además tienes un arma especial: puedes lanzar estrellas explosivas que son como misiles teledirigidos, y cuya trayectoria puedes variar una vez disparadas. De este modo, con estas estrellas puedes atacar a monstruos escondidos, a gente que se parapeta tras muros, etc. Hay infinitas tácticas de combate. Estamos convencidos de haber creado un nuevo modo de utilizar las armas en un juego. Se usan estrellas no sólo para destruir cosas, sino también para empujar objetos o pararlos.

M64: ¿Cómo trabaja la cámara? ¿Puede controlarla el jugador?

La cámara se autoubica en el lugar adecuado para jugar, pero es posible moverla con mucha facilidad si así lo deseas. Puedes acercarte o alejarte de la escena mucho más que en cualquier otro juego, por lo tanto no necesitas un mapa para saber dónde te encuentras.

M64: ¿Hay un itinerario preestablecido a través del juego?

La estructura del juego es no-lineal: puedes empezar haciendo algo en un planeta, luego volver a tu nave espacial y volar para explorar otro… Hay siete planetas, que se dividen en unas 21 áreas. Es difícil hablar de «niveles» en un entorno virtual. Ya no estamos con juegos de plataformas en SNES. Allí se empezaba en A y había que ir hasta B por un camino determinado, pero esto se ha acabado. Shortstar tiene montones de metros cuadrados para explorar y puede conocer a más de trescientos personajes. El juego es enorme. En los planetas hay varios tipos de juego mezclados: aventuras (donde hablas con la gente, usas objetos…), acción, plataformas y combates puros y duros. Hemos incluido, además, algunos toques etnológicos en el juego: los aliens de los planetas tienen su propio modo de vida, raro, pero lógico. A veces tienes que observarlos con detenimiento para poder prever sus reacciones y comprenderlos.

PREDICCIÓN DE CALIDAD EN DIVISA 64





Holy Magic Century (o Quest 64 o Eltale, dependiendo del lugar del mundo en que te encuentres) nos enseña su mejor cara.

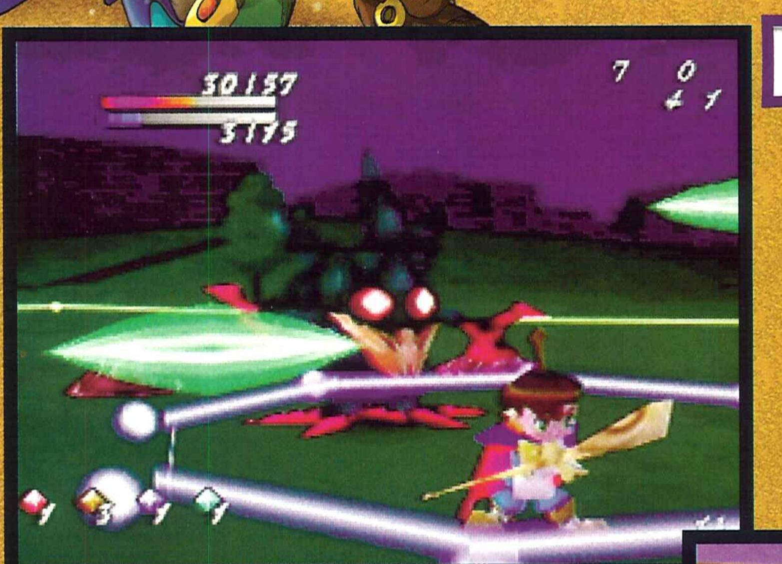
¡Esto sí que es magia!

HOLY MAGIC CENTURY

KONAMI/IMAGINEER	96M	1	NO DISPONIBLE

Después de pasar siglos contemplando las sucesivas entregas de cartuchos de prueba de Holy Magic Century que sólo se diferenciaban entre sí por leves mejoras gráficas, por fin, y sin previo aviso, hemos tenido acceso a la versión en inglés de este fantástico juego. A pesar de que los pobladores de este título ambientado en un mundo medieval fantástico tienen unos nombres poco habituales en un juego de rol de estas características (Brian, Sharon), hemos quedado impresionados con el que seguramente (y debido al retraso de Zelda) será el primer juego de rol en 3-D con todas las de la ley para N64.

Lo primero que nos sorprendió fue que el sistema de batalla ya parece estar terminado, y lo que antes era una mezcla confusa de barreras brillantes ahora empieza a tener sentido. Cuando te lanzas a una batalla, el más grande de los dos límites se convierte en el ring de la batalla, y la barrera más pequeña que rodea a tu personaje es la zona por la que puedes moverte durante tu turno. Si consigues desplazarla hasta el filo de la zona de combate podrás escapar de la batalla. También se ha resuelto el misterio de los objetos que puedes recoger: cada vez que encuentras un cristal puedes añadirlo a cualquiera de los cuatro elementos mágicos (tierra, agua, fuego y aire). Cuantos más cristales tengas más fuerte será el ataque de los elementos. Es fácil. A medida que avances en el juego también podrás combinar elementos para conseguir ataques más poderosos. *Holy Magic Century* ofrece un montón de escenarios estupendos que explorar y una excelente calidad en el paso del día a la noche, por lo que tiene todos los puntos para satisfacer las expectativas que ha abierto. En cuanto se acerque la fecha de lanzamiento realizaremos un análisis en profundidad.



El ataque de un cuervo gigante y demoníaco.



Está claro que toda la gama de monstruos de Holy Magic Century ha sido diseñada por alguien con demasiada imaginación.

Los globos indican que alguien tiene algo que decir. En este caso, seguro que es alguna bobada relacionada con la bebida.

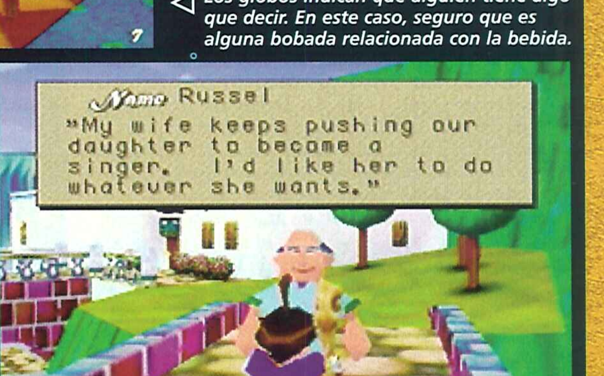
Quizás sea un anciano muy sabio que sabe dar buenos consejos, pero también le van las fiestas con mucha marcha.

Para desarrollar los poderes de tus ataques mágicos debes recoger elementos escondidos.





Sólo te quedan siete puntos de vida. Lo tienes chungo.



Este tipo dice que su mujer pretende que su hija sea cantante. Que la lleve a «Lluvia de Estrellas».

Problemas en el paraíso

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

NINTENDO	256M	 1	NOVIEMBRE

Todo iba bien. Los más cínicos dirán que iba demasiado bien. Vale, todos nos decepcionamos un poco cuando Nintendo anunció en el Space World que Zelda no vería la luz en las navidades del 97 sino que tendría que esperar hasta abril, pero creímos en las palabras de Miyamoto. Vamos, si hasta nos creímos a Yamauchi, el hombre de la mirada impasible.

Al contrario de lo que sucedía con *Mother 3*, la aparición continua de nuevas capturas nos hizo suponer que en pocos meses tendríamos la copia previa para analizarlo a fondo. Sin embargo, para ser sinceros, en el fondo de nuestros corazones sabíamos que nunca llegaría. Y por supuesto, no llegó.

¿Es que no estaba lo suficientemente acabado? ¿Es que el sistema de combate era tan complicado que Nintendo América pensó que todavía no estaba bien perfilado? ¿O quizás fue un pique entre Miyamoto y Yamauchi para decidir si el juego debía aparecer en cartucho o en disco para el 64DD? Los rumores que pretenden explicar el porqué de la decisión de aplazar el lanzamiento de *Zelda* no sólo unos meses, sino hasta una fecha todavía por decidir de finales de año son muy abundantes.



△ *El pequeño Link se enfrenta a una medusa eléctrica en las entrañas de un monstruo.*



◁ *Ganon monta a caballo en una de las secuencias fílmicas de las que Miyamoto está tan orgulloso. La cosa ya pasa de castaño oscuro.*

▽ *Link se siente algo ridículo. «¿Y si alguien me ve hablando con el tronco de un árbol gigantesco?*

Shigeru Miyamoto pretende hacernos creer que, debido a que en el juego se deben incluir las mejores ideas de su equipo, se necesita un período de tiempo extra para pulir todos los detalles (después de todo, es una excusa que funcionó con *Mario 64*). Pero es que además argumenta las razones del retraso aduciendo (de manera extraoficial, claro está) que la combinación de una aventura al estilo de *Mario* con los elementos cinematográficos en la mejor tradición de *Lylat Wars* hace que la realización de *Zelda* sea más complicada que la de otros títulos como *Resident Evil 2* o **Final Fantasy VII**. Eso que dice es muy serio.

Sea como sea, ya puedes ir tachando días en el calendario porque parece que la cosa todavía va para largo.



△ *Así de espaldas se parece a Errol Flynn en La Flecha Negra.*

△ **Zelda o Érase Una Vez El Cuerpo Humano.** *En lugar de una cueva parece el interior de un intestino.*



◁ *Link está dispuesto a acabar con la paciencia del más pintado. Ahora tendremos que esperar seis meses más.*

Siembra las semillas del amor

HARVEST MOON 64

PACK-IN-SOFT	96M	 1	NO DISPONIBLE

Sólo unas pocas palabras para confirmar que el primer juego de rol-simulador de una granja de la N64 está en camino. Antes de que tires la revista a la chimenea y huyas preso del pánico, relájate y lee todo el artículo. Igual al final te gusta la idea.

La verdad es que no hay muchos monstruos a los que hacer picadillo ni tétricas mazmorras que explorar pero, como todos los títulos previos de *Harvest Moon* que Pack-In-Soft ha lanzado (para SNES y Game Boy), se trata de una experiencia diferente con una jugabilidad fuera de serie que satisface a los jugadores más empedernidos y hace felices a las vacas. Y además (o al menos así era en la versión para SNES), también puedes dedicarte a la complicada tarea de encontrar una novia que quiera casarse contigo.Todavía no se sabe el argumento que guiará a la versión para N64, pero en Japón su lanzamiento está previsto para el verano, así que la cosa tiene que estar más avanzada de lo que nos pensamos. En cuanto tengamos más noticias publicaremos un análisis en profundidad.

PREGÚNTALE A FUSOYA

En la emisora local de FuSoYa, Radio-Hobbit, está sonando «A mi manera», de Frank Sinatra. Apostaríamos la cabeza (la del dire, claro) a que el mítico cantante en estos momentos está disfrutando del placer de renovar sus puntos de ataque en una taberna celestial o a punto de descubrir una espada escondida que tiene unos poderes místicos capaces de salvar al mundo. Si hay un Cielo, ¡está lleno de juegos de rol!

La verdad es que para conseguir que el huraño de FuSoYa responda a las preguntas que se le hacen desde todos los rincones del planeta tenemos que sudar la gota gorda y gastar todas nuestras energías en hechizos e invocaciones complicadísimos que hacen las delicias de este sapientísimo anciano.

Querido FuSoYa
Mis juegos de rol favoritos son Lunar2, Final Fantasy III, Chrono Trigger, Landstalker y Legend Of Zelda III. ¿Cuáles son los tuyos?

Aunque nos encontramos en las páginas de una revista especializada en la N64, FuSoYa no se cierra a otros formatos. No obstante, sus preferencias no siempre se ciñen a los imperativos de la publicación.

Mis juegos de rol favoritos, y no necesariamente en este orden, son *FFVIII (VI)*, *Zelda IV: Link's Awakening*, *FFII IV*, *Seiken Densetsu 3* y *Chrono Trigger*. No obstante, después de repasar la lista, siento como un vacío en mi interior que me lleva a ampliar el ránking hasta diez títulos. Los elegidos son *Earthbound*, *Terrianigma*, *Zelda III*, *Lunar: Eternal Blue* y *FFVII*.

¿Hubo alguna secuela del clásico para SNES 7th Saga?

Sí, y se llamaba *Mystic Arc*. Desgraciadamente, sólo se comercializó en Japón.

Y ahora, para el gran FuSoYa, ha llegado la hora de retirarse e introducirse en el mundo de *Harvest Moon*. «Las vacas me necesitan.»



Los chicos de Nintendo, cada vez más listos

La gran N espera que una bajada de precios ayude a disparar las ventas de la N64.

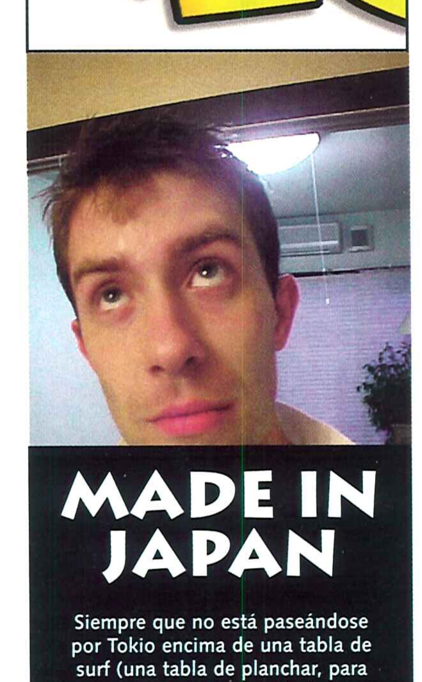
Hay un hecho incontestable: en Japón se venden diez consolas PlayStation por cada Nintendo 64. Desde hace unos meses, Nintendo ha tomado cartas en el asunto bajando dramáticamente los precios de algunos de sus juegos más exitosos.

El pasado 2 de marzo tuvo lugar el lanzamiento de las versiones compatibles con Rumble Pak de *Lylat Wars*, *Goldeneye*, *MK64*, *Mario 64* y *Blast Corps* al magnifico precio de 4.800 yenes, unas 5.500 pesetas, algo más de 30 euros. Esta iniciativa ha dado alas a las especulaciones que apuntan una reducción generalizada de precios. De hecho, desde los cuarteles generales de Nintendo se anima a los minoristas a que se suban al tren de los descuentos, que se unan al desafío. Me complace comunicarte que algunos de estos vendedores han comprado el billete de primera clase: ayer vi *DKR*, *Famista 64* y *Yoshi's Story* por 2.930 yenes en Akihabara. ¡Deja de mirar fijamente esa cifra! Sí, 2.930 yenes son poco mas de 3.000 pesetas…



¿Algún yen de sobras por los bolsillos? ¡A comprar! Bueno, bonito y barato. ¡Qué bello es vivir!

Yoshi's Story ***al mismo precio que el*** **Grandes Éxitos de Camilo VI. Demasié pal bodi.**



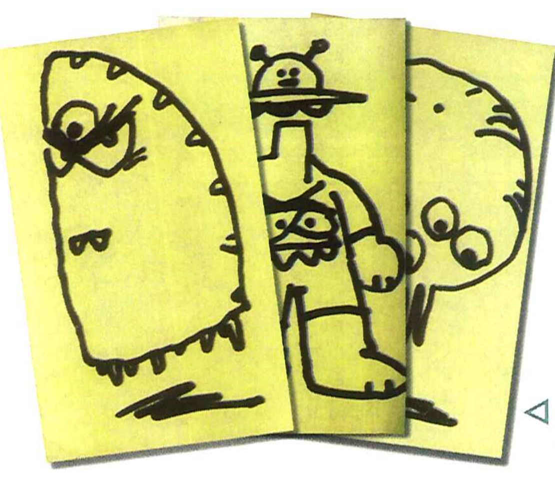
MADE IN JAPAN

Siempre que no está paseándose por Tokio encima de una tabla de surf (una tabla de planchar, para ser exactos), Max se dedica a recabar toda la información acerca de Nintendo que se produce en Japón.

Aprendices de Frankenstein

En el Space World del año pasado, Yamauchi, el jefe supremo de Nintendo, dijo aquello de que los nuevos juegos serían de cría y custodia de mascotas. ¿Te acuerdas? Al hilo de esto, los responsables del desarrollo de O-Sumo 64, Bottom Up, han invitado a los lectores de revistas de videojuegos japonesas a involucrarse en el diseño del juego.

Onegai Monster (que significa «Por favor, monstruo» y es el título provisional) inquiere a los jugadores a crear, criar y cuidar monstruos. Pueden escoger entre más de 500. En Bottom Up describen las monstruosas creaciones como «unas monadas de lo más divertidas». Aquellos lectores cuyos diseños sean usados en el juego final recibirán como recompensa algunos premios y parabienes, todavía sin determinar. ¿Alguien se atreve con los *Pocket Monsters*?



Dibus del equipo de redacción. ¿Moninos y cómicos? ¡Si se parecen al dire!

Habla Hongo-San

Interrogado sobre *Lylat Wars*, el señor Hongo se mostró incapaz de negar tajantemente que se fuera a programar una segunda parte. «El señor Miyamoto (nos dijo) consiguió incluir en el original todo cuanto quiso, así que no hay planes de producir *Lylat Wars 2*... a menos que surjan nuevas ideas.» Algo que ocurre a muy a menudo, ¿no es verdad?

ASCII se desespera

Como si no fuese suficiente desafío tener que enfrentarse a *Aero Gauge*, de ASCII, en la pantalla, ahora puedes verte y verlo cada mañana. Me explico. Para celebrar las ventas del juego, ASCII ha creado unos espejos muy atractivos que incluyen imágenes del juego.

En Softco, que son muy optimistas, han iniciado un concurso muy particular. Han retado a los lectores de *Weekly*



Famitsu, la revista de videojuegos más vendida de Japón, a completar la siguiente frase: «Los vehículos de *Aero Gauge* parecen carros articulados porque...».

La Lista

1. Yoshi's Story
2. Diddy Kong Racing
3. Japan Pro Wrestling
4. Tamagotchi
5. Baku Bomberman
6. Famista 64
7. Sim City 2000
8. Nagano 64
9. NBA Zone '98

¡ITAI! (¡CUIDADO, QUE DUELE!)

Ultimamente, he estado viendo un poquito la tele, la japonesa. Es decir, que me he puesto hasta las orejas de contemplar una especie de supermagazines de variedades interminables salpicados con programas de cocina. En uno de estos programas a lo Arguiñano, tuve el placer de asistir a la increíble lucha que mantuvieron dos mujeres con una enorme anguila para sacarla fuera de un tanque. Cuando lo lograron, la descabezaron lenta y brutalmente (necesitaron dos intentos). Todo esto provocó espasmos de risa entre la refinada audencia. Parecía La Botica de la Abuela.

Tamori, el del tanga. ¿No crees que se parece a Jack Nicholson esperando un Oscar?

En realidad, no quería hablar de esto, sino de los supermagazines de variedades, que son como los programas de entrevistas y actuaciones que hay en España, pero en larguísimo. Además, el presentador no duda ni un segundo en abusar de sus invitados. Es muy usual, por ejemplo, que mientras el pobre convidado contesta a una pregunta o formula un pensamiento, el presentador se dedique a collejearlo. ¿Por qué? Por haber dicho alguna barbaridad o tontería, sin ir más lejos. Y no lo hacen con personajes medianos, no. Hasta con gente de lo más famosa y respetada en su campo. Aunque el presentador tuviese razón, ¿te lo imaginas aquí? Máximo Pradera y Fernando Schwartz invitan a El Gran Wyoming a *Lo + Plus* y le dan un toque en la cabeza cada vez que dice «cochino jabalín».

Esto que os he descrito æpegar a los famososæ es una de las cosas más interesantes de cuantas ocurren en Japón. No sólo porque puedes llegar a ver el plató lleno de hemoglobina si aguantas lo suficiente ante el televisor, sino porque es una forma de recordarles que son humanos, que se equivocan y que necesitan una dosis de humildad. Otra demostración de esto que te he contado se da en las telecomedias o en los programas normales cuando, de repente, se empieza a dar caña a un personaje famoso. Lo hacen para alegrar y darle un poco de vidilla al show. Recuerdo uno particularmente: el señor Tamori encima del escenario vistiendo tan sólo un tanga de un rojo escarlata y encendido.

Esta actitud de modestia sumisa ha vuelto a estar de actualidad a propósito de los JJOO de Nagano (no te preocupes, no voy a presumir de mis medallas de oro en el juego de Konami, ejem). Los atletas japoneses no sólo eran sencillos cuando les entrevistaban, eran hasta corrientes, vulgares casi. Ni un ápice de competitividad o agresividad. Masahiko Harada, por ejemplo, alcanzó su máximo nivel de expresividad cuando rompió a llorar ante un periodista japonés que, a su vez, también estaba llorando æde emociónæ mientras planteaba su pregunta. Otra buena muestra la dio la snowboarder Yuri Yoshikawa, adorada por los aficionados japoneses a los deportes de invierno, cuando al ser preguntada por su participación contestó: «Siento tanto haberme caído, lo hice lo mejor que pupe». Se la pegó mientras intentaba hacer una pirueta que ella misma había inventado. Una especie de supergiro que sólo completa el 30% de las veces que lo intenta. Modesta y valiente.

Puedes recordar de un número pasado mis afortunadas incursiones en los deportes blancos. Deja de reírte, forastero... Bien, a lo que íbamos. Soy muy malo, pero persevero y he decidido mostrar toda mi solidaridad y comprensión hacia los desafortunados snowboarders japoneses. Quiero aumentar su autoestima de cara a los próximos Juegos Olímpicos. Teniendo en cuenta que carezco de todo sentido del equilibrio y de habilidad alguna para este deporte, he empezado a entrenarme con celo, disciplina y valor jugado un montón de horas al día con *1080°*. Cuando creo que domino alguna de las técnicas me subo a mi tabla (¿ves la foto? Es una tabla que me he inventado yo solo, en realidad es la tabla de planchar...) y practico. Creo que voy a llenar un álbum con estas fotos y se las enviaré a la señorita Yoshikawa periódicamente. ¿Verdad que se emocionará?

Mírame. «Mi tabla y yo» se titula esta foto.

APRENDE JAPONÉS



Algunas frases útiles para los que paséis las vacaciones en Japón.

がんばります
Ganbarimasu = «Lo haré lo mejor que pueda.»

いや 本当 に すごい よ
Iya, honto ni sugoi yo = «Estuviste fenomenal, de verdad.»

また 今度 ね？
Mata kondo ne? = «La próxima vez, ¿vale?»

安い
Yasyui = «¡Qué barato!»

特売
Tokubai = «Ganga»

何だよ 気違い 見たい いて？
Nan da you, Kichigai mitai ite? = «¿Qué quieres decir? ¿Que parezco un lunático recién fugado del sanatorio?»

LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE LA N64 REVISADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

64 ANÁLISIS

WORLD CUP '98

VE A LA PÁGINA 52

64 SUMARIO

Guía de puntuación

85% ó más	Magazine 64 sólo distingue con una Star Game a los juegos cuya puntuación es de 85% en adelante, es decir, aquéllos que están fuera del alcance de los 32 bits. Se trata de títulos que no pueden faltar en tu colección. La pena es que haya tan pocos.
84% - 70%	Quizás no merezcan nuestra codiciada estrella, pero los juegos dentro de este grupo siguen siendo cartuchos excelentes. No aprovechan los 64 bits, pero no cabrían en 32. Si te interesa alguno de ellos, no te lo pienses dos veces: cómpratelo sin miedo a arrepentirte.
69% - 50%	No nos gusta nada dar calificaciones inferiores a 70%. En general, se trata de juegos solventes desde un punto de vista técnico, pero que no tienen ese algo que los diferencia y hace inolvidables. Se les puede reprochar que no hacen un uso óptimo de los infinitos recursos que ofrece la Nintendo 64.
49% - 20%	En esta categoría entran títulos con una programación pobre, poco trabajados, acabados a toda prisa... En definitiva, productos chapuceros que le hacen un flaco favor a la N64.
19% - 0%	Esperamos no tener que examinar jamás ningún juego tan rematadamente malo, pero si se da el caso te aseguramos un buen rato leyendo el análisis correspondiente.



Con FIFA: Rumbo al Mundial recobramos la fe en EA. Sin embargo, ¿podrá World Cup '98 competir con ISS '98?

GARANTÍA 64

Qué significa cada cosa

9 GRÁFICOS

La Nintendo 64 puede generar unos gráficos que están a años luz de los de los otros soportes. ¿Hace el juego justicia a la consola?

9 SONIDO

¿Están bien las cancioncillas? ¿Le dan ambiente al juego o es mejor desactivar el sonido? ¿Y los efectos? A lo mejor te dan ganas de quitarte el «sonotone».

9 TECNOLOGÍA

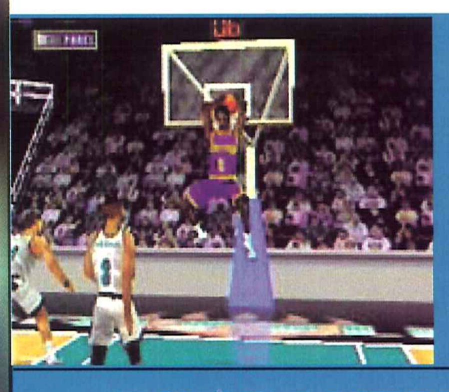
¿Utiliza correctamente el anti-aliasing, el Z-buffering, el mip-mapping, los súper procesadores Silicon Graphics?¿Sí? ¡Es técnicamente perfecto!

9 DURABILIDAD

Después de gastarte un dineral en el juego, lo menos que cabe esperar es que sea largo además de alucinante. Aquí te decimos si podrás disfrutar durante semanas o si lo aburrirás en cuatro días.

VEREDICTO

La puntuación del final es la definitiva. Intentamos, mediante sesudos cálculos paracientíficos, calibrar el grado de placer que vas a obtener con el juego.



NBA COURTSIDE

Nintendo lidia en la plaza de los simuladores de baloncesto y se lleva las dos orejas y el rabo. Hasta en la protectora de animales gritan «¡Olé!».

VE A LA PÁGINA

30

FORSAKEN 64

Abandona la lectura de las Sagradas Escrituras y ríndete a los encantos de este juego de tiros infernal.


VE A LA PÁGINA 36





BUST-A-MOVE 2

No siempre que veas muchas burbujitas de colores significa que te haya sentado mal el revuelto de setas. Cierto juego de puzzles podría tener la culpa de tus visiones...

VE A LA PÁGINA

42

GT 64

Carreras de turismos de gran realismo. Pruébalas y tu madre te lo agradecerá (tu habitación ya no olerá a pies, sino a gasolina y asfalto fundido).

VE A LA PÁGINA 46



DUAL HEROES

Este extravagante beat 'em up te enfrenta a jugadores virtuales de lo más insolentes.

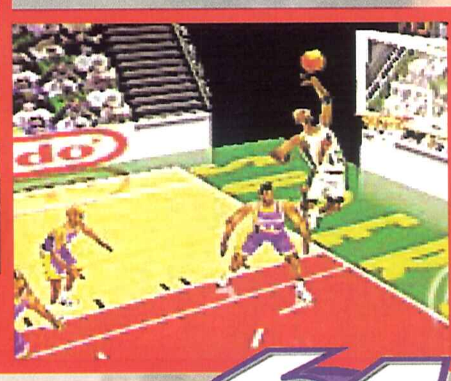


VE A LA PÁGINA 58





△ Los jugadores son un poco caracuadradas, pero se mueven muy bien...



Si la defensa es permisiva, la CPU no dudará en machacarte. ▷

64 STAR GAME

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

NBA COURTSIDE			
NINTENDO/LEFT FIELD			
Disponible	96M		1-4
	Controller Pak	~~Memoria de cartucho~~	Rumble Pak
8.990			

Los chicos de GTI fueron los pioneros del básquet en N64. Su modesto NBA Hangtime no logró poner de manifiesto la superioridad tecnológica de la N64 respecto a las demás consolas, pero se agradece su buena intención...

Konami, sin demasiadas dificultades, sorprendió a los usuarios de Nintendo 64 con los flamantes polígonos de su *NBA Pro '98*... pero no logró hacer sombra al imbatible *Total NBA* de PlayStation Y si ni siquiera el gigante Konami logró hacerlo, ¿quiénes iban a ser capaces de arrebatar la corona de laurel a un título de la propia Sony? ¡La propia Nintendo! *NBA Courtside* es increíble. Cuando hayas jugado una partida, estarás perdido: ya no podrás dejarlo. El debut de Nintendo en este género es un cartucho que gustará a todo el mundo, pensado tanto para los expertos en videojuegos de baloncesto como para los que acaban de comprarse una N64 y jamás han tocado un balón de básquet.

GRÁFICOS Y CÁMARAS EN 3-D

Desde el primer momento, lo que más llama la atención de *NBA Courtside* son sus gráficos: todos los jugadores reales de la NBA —todos, incluidos los que se negaron a salir en el título de Konami— se han escaneado sobre polígonos con maestría indiscutible. La animación (mediante captura de movimiento) no padece esas pequeñas faltas de realismo que suelen caracterizar a los juegos del género: aquí no encontrarás machaques inverosímiles, todo es creíble y a tiempo real; olvida los saltos kilométricos, los jugadores «flotantes» y los personajes que cruzan toda la cancha en dos o tres segundos. ¡Bienvenidos al realismo absoluto!

Uno de los problemas que planteaba *NBA Pro* era su falta de tridimensionalidad. Aunque los gráficos eran 100% poligonales, el juego en funcionamiento parecía casi bidimensional: tanto si elegías una vista



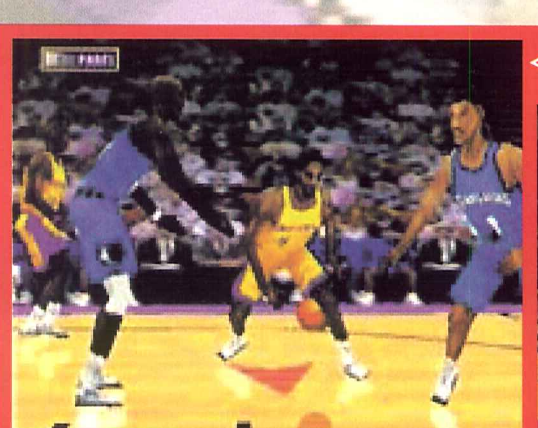
△ *Bryant no es el mejor pivot de los Lakers en la vida real, ¡pero aquí sí!*

△ *¿Quién tiene la pelota? ¡Kobe Bryant, no nos lo podemos creer!*

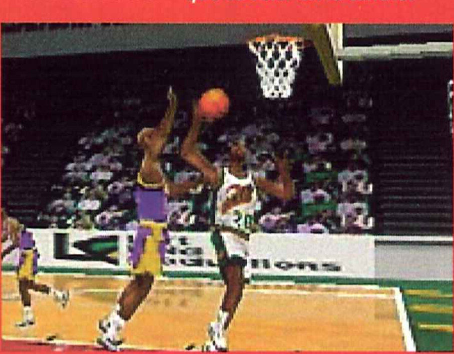
SONIDO
Fabuloso. El locutor es el señor Vic Orlando, el comentarista de los Seatle Supersonics (en Estados Unidos es típico que cada equipo tenga su propio comentarista), lo que quiere decir dos cosas: la primera, que la retransmisión es la de un especialista, un locutor de la NBA de verdad (lo que añade un grado de realismo extra); y la segunda..., que los comentarios son en inglés. El efecto de eco es estupendo, lo suficiente como para no distorsionar los... ¡más de 1.500 comentarios diferentes! Para que te hagas una idea, antes del partido, el locutor pasa lista a los hombres de los dos equipos contendientes. Eso significa que todos los nombres de los jugadores de la NBA están grabados de verdad... ¡Y son más de 300! Nos cuesta entender cómo Nintendo ha logrado meter tanto sonido en un cartucho. Por lo que dicen siempre los programadores, se supone que los efectos de sonido ocupan una barbaridad de espacio, ¿no? Pues debe ser que no...
Además, ¡el locutor es capaz de cambiar de todo de voz! Cuando los Seattle Supersonics juegan en casa, el comentarista lista a los integrantes del equipo extranjero en tono normal, pero su ánimo se dispara cuando recita los nombres de los jugadores del Seattle... Está demostrado: los comentaristas deportivos no son objetivos.

SIDE

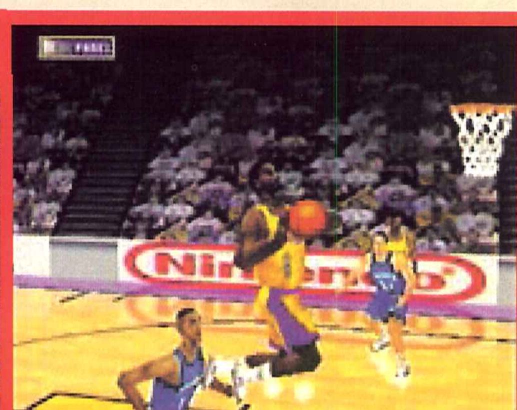
A LA TERCERA VA LA VENCIDA



◁ *Aquí está Kobe, el chico de oro.*



¡Selecciónalo y sabrás lo que es volar en la cancha! ▷



OTRAS COSILLAS
Todavía quedan algunos aspectos dignos de reflexión y oración recogidas...

• *NBA Courtside* permite todas las combinaciones posibles entre uno y cuatro jugadores, como *NBA Pro:* dos contra dos, uno contra tres, los cuatro contra la CPU... Un modo multijugador fantástico (y más con cuatro Rumble Pak, si los tienes).

• Una opción interesante es la posibilidad de activar o desactivar las reglas del partido desde el menú de Pausa. Puede parecerte algo muy poco ético, incluso nada «deportivo»..., pero muy útil cuando las cosas se ponen feas.

• Cuando se produce un mate de esos que sólo se ven en la tele o una jugada de las que escriben la Historia, la CPU reproduce la secuencia desde un ángulo estratégico a modo de replay. ¡Alucinante!

• El sistema de tiros libres funciona mediante «barras»: debes calcular la dirección y la potencia mediante dos indicadores que aparecen en la parte derecha de la pantalla. Justo cuando ambos están en el lugar adecuado, lanzas y... ¡¡¡bieeen!!! Has fallado.

• Como viene siendo habitual en los títulos deportivos, *NBA Courtside* ofrece la posibilidad de editar jugadores: peso, altura, salto, velocidad... Lo que más nos ha gustado es que, a la hora de «bautizarlo», escribes el nombre directamente sobre su espalda, en la camiseta. Después puedes meterlo en la plantilla del equipo que quieras.

• También hay una opción de «resistencia», que sirve para activar el cansancio de los jugadores. Cada deportista se cansa antes o después según su edad, peso, altura, etc. Está muy bien si no sueles usar el botón Z, pero a nosotros nos gusta más dejarlo desactivado...

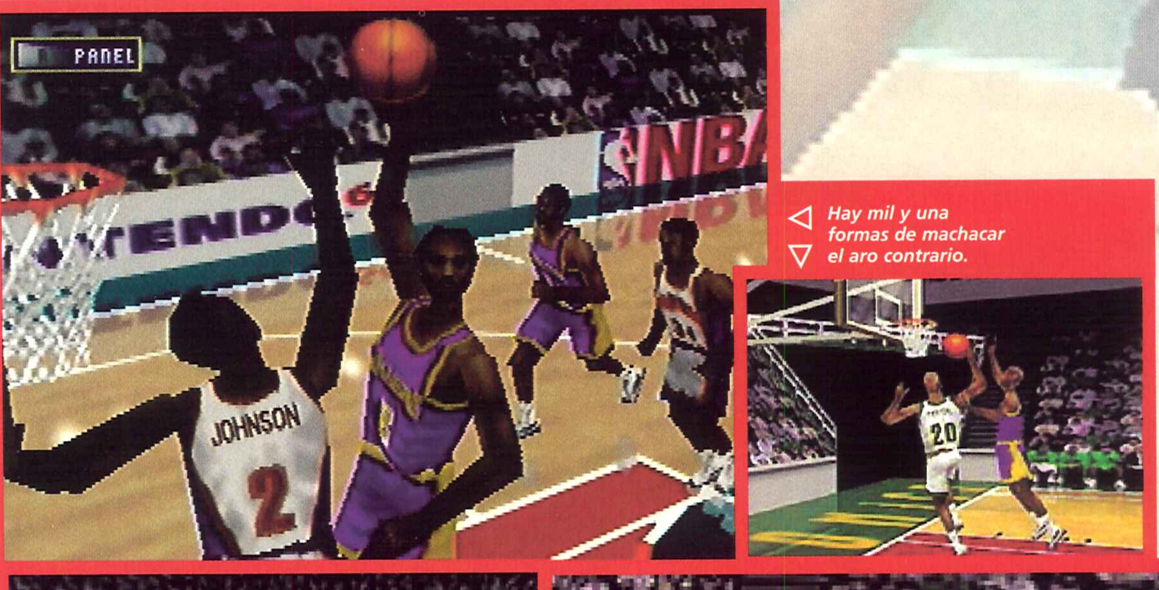


lateral como una «vista de pájaro», la sensación de profundidad desaparecía, ya que ambos tipos de cámara eran fijos. Y los ángulos más cercanos —como el que se sitúa tras el jugador, al estilo *Shadows of the Empire*— eran los únicos que permitían apreciar la fantástica animación de los jugadores... En contrapartida, resultaban mareantes y reducían considerablemente el campo de visión.

Además, en *NBA Pro* se apreciaban ciertas incongruencias «espacio-tiempo»: los deportistas a veces dan menos pasos de los que en realidad avanzan, como si estuviesen «patinando», y los defensas eran capaces de dar media vuelta sobre sí mismos, encarándose hacia donde tú estabas, sin mover los pies en absoluto (como las muñecas bailarinas de las cajas de música de nuestras abuelas). ¿Creías que Nintendo no sería capaz de solucionar todo eso? No, claro. Estos chicos son expertos en tridimensionalidad (recuerda cómo *Super Mario 64* revolucionó el mundo de los videojuegos). ¿Y problemas «espacio-tiempo»? Albert Einstein es un aficionado a la física comparado con la gente de Left Field, la compañía desarrolladora a la que Nintendo encomendó *NBA Courtside*: ¡estos chicos han creado hasta el generador de 3-D del juego!

Sin duda, se trata de una obra maestra de la tridimensionalidad. Durante la partida, uno tiene claro en todo momento que los deportistas están pisando la cancha, que son víctimas de una gravedad evidente. Las suelas de goma de las zapatillas se adhieren al suelo (no «flotan» sobre la cancha) y ¡chirrían cuando driblas o paras en seco! Súmale a eso la interactividad del Rumble Pak, que da bandazos en tus manos cada vez que saltas, y sabrás lo que se siente en un verdadero partido de la NBA...

La percepción del espacio es realista como ninguna. Aunque no estés viendo la canasta, es fácil calcular cuánto tardarás en llegar hasta ella para machacar, si los defensas se moverán a tiempo para cubrir la bombilla o si el balón llegará con un pase certero hasta el pívot. Poco importa que selecciones una cámara u otra, todas funcionan a la perfección y con un campo de visión más que suficiente. No son tan estáticas como las vistas alejadas de *NBA Pro*, y resultan mucho más interactivas. Hay *zooms* y *travellings* que dinamizan de forma constante la partida: la jugabilidad es la misma que con una vista estática, pero el resultado es



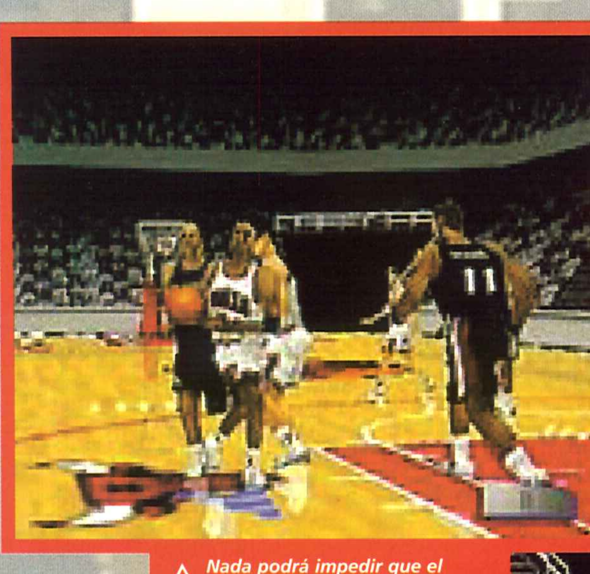
Hay mil y una formas de machacar el aro contrario.



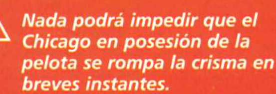
Driblar cuando estás llegando a la canasta es el secreto para asegurarse los dos puntos.



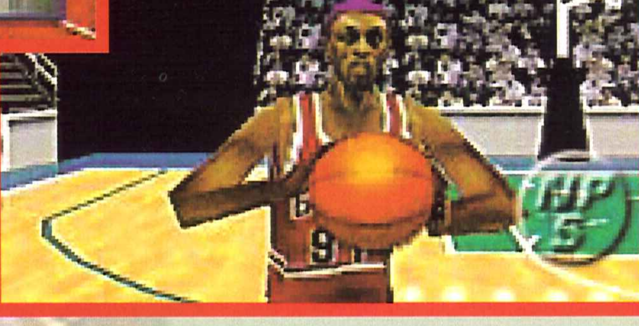
Si tomas carrerilla saltarás mucho más alto.



Las luces del techo y los jugadores se reflejan el el parquet.



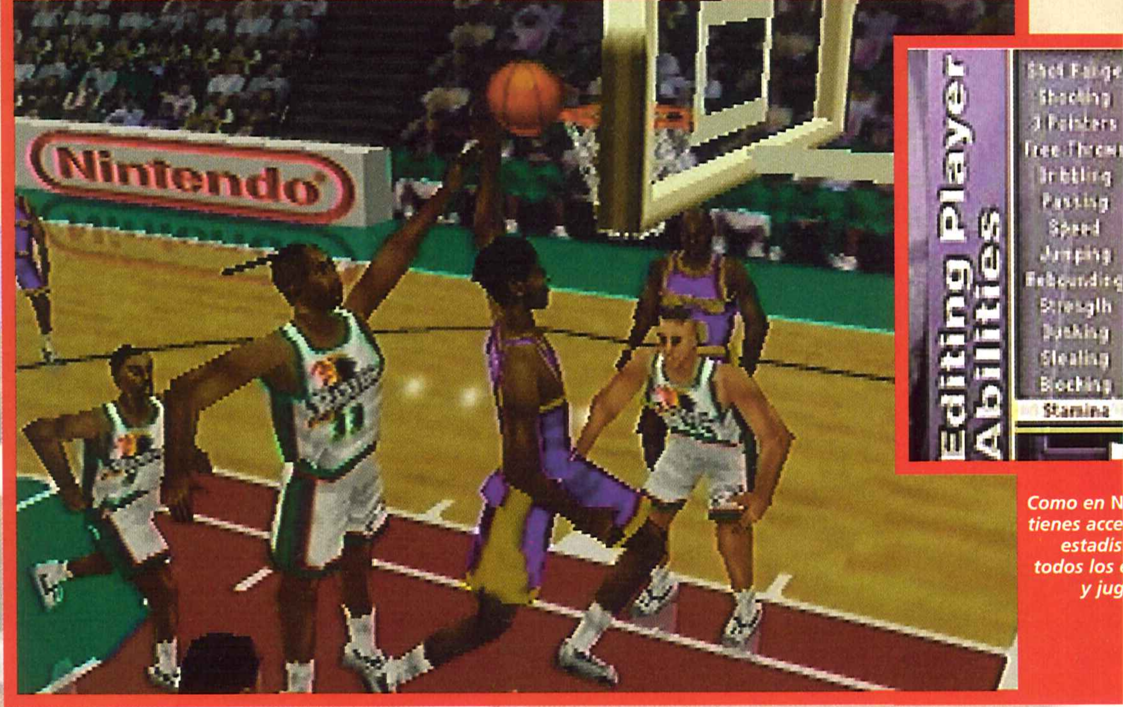
Nada podrá impedir que el Chicago en posesión de la pelota se rompa la crisma en breves instantes.

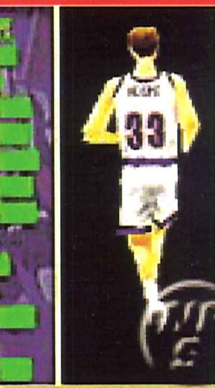


Dennis Rodman nos ofrece una sandía, transgénica. Qué simpático.

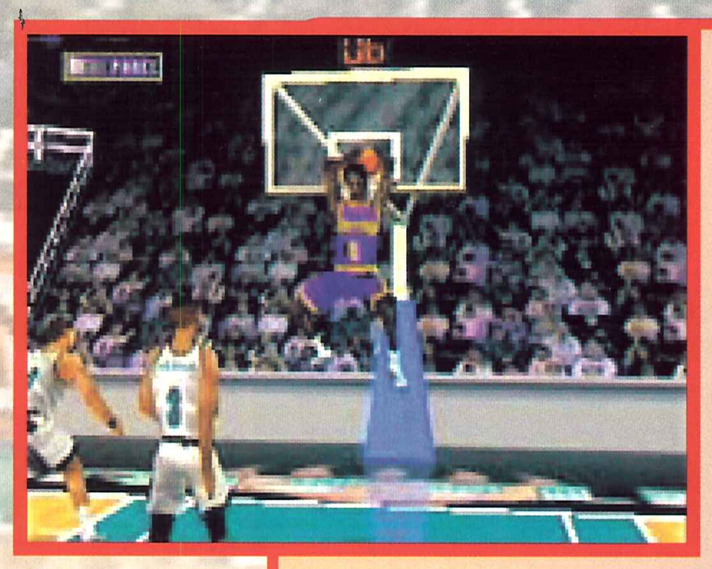
mucho más frenético... Y más aún con una cámara cercana...

Un defecto común a la mayoría de los juegos de deportes son, precisamente, estas cámaras «cercanas». Lo normal es que puedas ver perfectamente al deportista que estás controlando mientras el escenario no cesa de dar vueltas y vueltas... Con una vista tan alucinógena, resulta imposible ver con claridad nada que no sea el número de la camiseta de tu personaje, por lo que al final sólo la utilizas para enseñar el juego a tus amigos, comprobar que las caras de tus ídolos de la NBA están efectivamente escaneadas sobre los polígonos, observar con detenimiento la motion capture durante el replay de un mate...
En *NBA Courtside*, empero, este tipo de cámara no está «clavada» en la espalda del personaje, sino que





Como en NBA Pro, tienes acceso a las estadísticas de todos los equipos y jugadores.



JUGABILIDAD PARA TODOS

Si hay algo en un título deportivo que sea más importante que los gráficos, sin duda es la jugabilidad. ¡Y aquí hay para rato! Un partido en *NBA Courtside*, incluso en el modo de dificultad «fácil», es toda una experiencia.

La idea a partir de la cual Nintendo ha desarrollado el juego ha sido, ante todo, la jugabilidad. *NBA Courtside* es ideal para cualquier tipo de usuario, ya sea un experto en el género o un no iniciado.

Los tres niveles de dificultad son radicalmente distintos. En el nivel fácil, la inteligencia artificial de la CPU es bastante moderada. Puedes jugar varios partidos utilizando tan sólo el stick y los botones A y B —pase y tiro a canasta— sin miedo a perder por una diferencia de 100 puntos. El control de los jugadores se ajusta con precisión al stick analógico, y sus reacciones son al mismo tiempo suaves y realistas. Si llevas a la carrera (con el botón Z) a un jugador alto y pesado, y pretendes parar, la inercia le obligará a avanzar uno o dos pasos más. De la misma forma, el peculiar sistema de tiro a canasta es algo que deberás aprender a controlar con el tiempo (echa un vistazo al apartado CONTROLES).

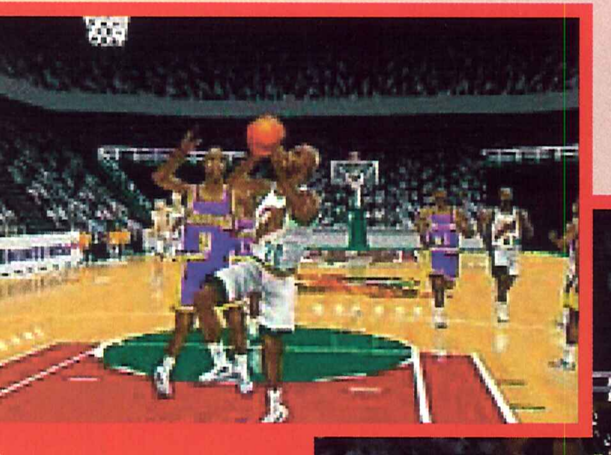
Sólo cuando domines con cierta soltura las técnicas más sencillas —como lanzar siempre desde la mayor altura posible y usar el botón de sprint sin que te perjudique—, podrás aventurarte en el nivel de dificultad medio...

Aquí te hará falta algo más que rapidez para ganar. El equipo de la CPU es capaz de «aprender». Si usas dos veces una misma táctica, estás perdido. La computadora se anticipa a tus movimientos, plantea estrategias de ataque y apenas te deja respirar. Es el momento de aprender un par de cosas...

Algo muy útil (y que jamás hubiésemos soñado ver en un videojuego) son los «amagos». Puedes pulsar el botón B, sin soltarlo, y dar un paso más con C-izquierda antes de lanzar a canasta. Así, los defensas intentan taponar y, cuando tocas el suelo, tienes unas décimas de segundo para driblar y tirar sin hacer dobles. ¿Qué te parece?

En cualquier caso, lo más recomendable para el nivel de dificultad medio es cambiar de estrategia de vez en cuando. Hay ocho diferentes, todas más o menos igual de efectivas, pero si utilizas la misma varias veces, la CPU lo advertirá, buscará puntos flacos a tu formación... Y los encontrará.

En cuanto al nivel difícil... ¡No quieras saberlo! Ni se te ocurra probarlo en los primeros meses. El nivel de conocimiento de movimientos especiales necesario es algo que tardarás en alcanzar, y aun dominando todas las técnicas te resultará complicado ganar más de un cuarto. Lee nuestro cuadro CONTROLES para hacerte una idea de todo lo que debes dominar a la perfección...



△ *Ten cuidado con Z: puede hacerte salir de la cancha antes de lanzar.*

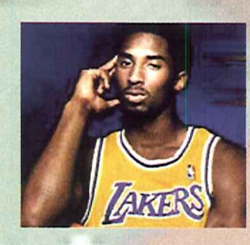


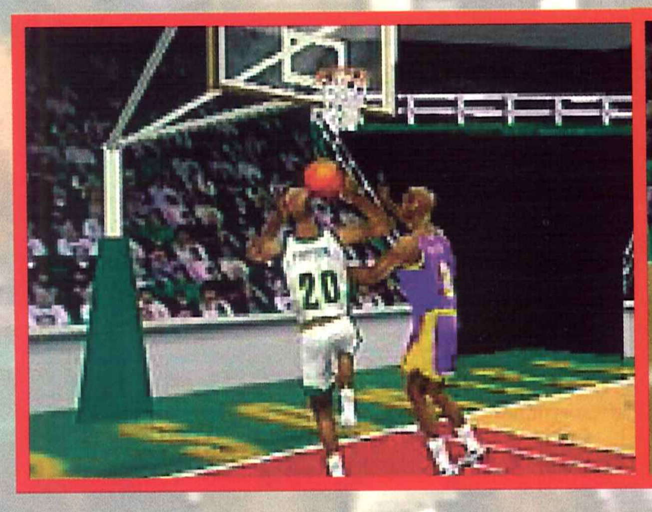
Es diícil ganar a los Lakers, pero lo pasarás en grande intentándolo. ▷

KOBE BRYANT

La estrella indiscutible de *NBA Courtside* es un muchacho llamado Kobe Bryant.

Con sus 19 primaveras, dicen los expertos del baloncesto que es el «nuevo Jordan». Naturalmente, pertenece a Los Angeles Lakers: juega como base, mide 194 centímetros y pesa tantos kilos como Megas tiene el juego (96).
Desde que entró a formar parte de los Lakers, en la temporada 96-97, el retoño de Jellybean Bryant —también jugador de la NBA, ya retirado— se ha metido al público estadounidense en el bolsillo. Tanto es así, que Nintendo ha decidido «comprar» su nombre para añadirlo a «NBA Courtside» justo antes de lanzar el juego al mercado. Puede que, en nuestro país, gastar una millonada semejante en «dos palabras» pueda parecer una tontería, pero en EE. UU. las ventas del cartucho se han disparado... Por algo será. Así pues, dos cosas. La primera: ¡bienvenido, muchacho! No te conocemos de nada, pero pareces un tío majete. La segunda: juega con los Lakers y tendrás contigo al mejor base de todo el juego (bueno..., y al mejor equipo).









Las canastas de tres son el triple de difíciles.

combina con toda suavidad la atención al personaje y a su entorno. El resultado es una vista tan jugable como cualquiera de las siete cámaras disponibles (¡siete!, ¡y todas graduables!) En el modo de pausa hay una opción que te permite modificar el ángulo de visión casi como quieras. Una vez que seleccionas una de las siete vistas disponibles, puedes ajustar la distancia del *zoom*. O sea, que tú eliges lo cerca que quieres ver el personaje con el que juegas. Algo que nos sorprendió muy gratamente cuando probamos esta opción fue que, además de poder acercar la cámara tanto como gustes sin atentar contra la jugabilidad, ¡todos los deportistas son reconocibles! En nuestro análisis de *NBA Pro '98* (búscalo en el número 4 de *M64*), observamos que, por una vez, el *anti-aliasing* de la consola se había puesto en contra nuestra: resultaba imposible reconocer a los jugadores. Por fortuna, no te pasará lo mismo con el cartucho de Left Field: también utiliza el *anti-aliasing* de la N64..., pero con gráficos de alta resolución.

Esta vez sí que podrás reconocer a Jordan y a O'Neal, y no sólo a Dennis Rodman (el único baloncestista inconfundible en *NBA Pro*, por su pelo rojo).

CONTROLES

Como en NBA Pro '98, la función de cada botón depende de si estás en posesión del balón o no. Nuestra recomendación es que aprendas a utilizar correctamente el stick y los botones A y B antes de probar los botones C, R, L y Z. La curva de dificultad del juego es muy abierta, pero hay que empezar por el principio...

Sin posesión de la pelota:

B Sirve para saltar y recoger rebotes. Fácil de utilizar (lo difícil es que se produzcan esos rebotes).

A Con él recogerás pases y robarás la pelota al contrario. No tengas miedo de robar, puedes hacerlo cuanto quieras sin riesgo de cometer falta.

C-derecha Es la primera vez que vemos un juego con un botón exclusivo para hacer faltas. Sirve para dar un empujón al contrincante y robarle el balón, y por peligroso que te parezca, resulta una herramienta muy útil cuando sabes dónde está el árbitro... Practica con él en los play off; la CPU también lo hará.

C-abajo Sirve para cerrar al contrario. Tu jugador se coloca en posición defensiva, justo delante del adversario que está en posesión de la pelota. Aprende a combinarlo con B.

C-arriba Similar a B. Sirve para taponar, pero no es nada fácil. Necesitarás conocer muy bien la forma de jugar del equipo contrario para saltar en el momento oportuno.

C-izquierda Este botón hace que tu jugador adopte la mejor posición defensiva cuando el atacante está cerca de tu canasta. Dado que ésta es una de las situaciones más comprometidas y frecuentes durante los partidos, puede llegar a ser tu salvación cuando te enfrentes a equipos muy agresivos. Pulsar C-izquierda siempre es más rápido (y efectivo) que usar el stick analógico para llegar a la posición defensiva más adecuada. Úsalo siempre que el enemigo esté a punto de machacar, antes de pulsar C-arriba, y verás cómo tus tapones dan mejores resultados.

R Basta con pulsar R para que varios jugadores de tu equipo rodeen al atacante que está en posesión del esférico. R ofrece excelentes resultados, pero no abuses de él: si todos tus hombres cercan al mismo contrincante y éste logra un pase efectivo a un pívot, estarás perdido. Además, si consiguen superar tu barrera en una ocasión, la próxima vez que lo intentes recordarán cómo lo hicieron. Y repetirán.

En posesión de la pelota:

A Pasar. Has de combinarlo con el stick analógico para hacer el pase a uno u otro jugador. Será tu mejor arma cuando te enfrentes a equipos duros de roer, como los Boston Celtics. En caso de rebote, la única forma de encestar es llegar al aro contrario antes de que los defensas se cuadren en posición. La pelota debe pasar de un lado de la cancha al otro en dos o tres segundos (recoge el rebote y haz un pase largo). Si el adversario está en posición, zigzaguea con A hasta fuera de la bombilla y juégatela a tres puntos.

B Como ya hemos dicho, se trata del botón de tiro a canasta. Al pulsarlo, el jugador salta, pero no lanza hasta que no lo sueltas. Aprende a soltarlo en el momento justo si quieres meter algún triple. Combínalo con C-izquierda...

C-izquierda Nuestro botón preferido. Sirve para hacer «amagos». Cuando estés cubierto, pulsa B para saltar ¡pero no lances! En lugar de eso, justo cuando vuelvas a pisar el suelo (tu contrincante todavía estará en el aire) pulsa C-izquierda y suelta ambos botones a la vez. Tu jugador driblará, avanzará un paso y, justo antes de hacer dobles, lanzará. Es poco probable que encestes, pero te aseguramos que el replay de esa jugada es algo que no olvidarás... C-izquierda (sin B pulsado) sirve para dar media vuelta cuando estás cubierto.

C-arriba Pasa directamente el balón al pívot. Muy, muy útil, aunque la CPU aprenderá a interceptar la pelota si lo haces a menudo.

C-derecha No podía faltar el botón de machacar. Hay decenas de mates diferentes, depende de la velocidad a la que te acerques al aro y de las características físicas de tu deportista. La mayoría de las veces, la CPU te ofrecerá la repetición de la jugada (comentada, por supuesto).

C-abajo ¡Guau, esto sí que es un botón! Te permite pasar la pelota de una mano a la otra siempre que te apetezca. A veces lo harás por la espalda, otras veces botando entre las piernas, etc. (se combina con el stick).
Si lo utilizas demasiado, corres el riesgo de perder la posesión, así que mantén el dedo corazón lejos de Z... Una jugada preciosa es: Z (hasta cerca del aro), suelta Z, C-abajo, C-abajo, C-derecha. ¡Pruébalo y verás!

R En posesión del balón, R sirve para driblar. Muy efectivo, aunque antes es mejor que te acostumbres a C-abajo. Acostúmbrate a combinar los dos y no habrá quién te pare. Cuando recojas un pase largo, utiliza R para llegar al aro y machacar.

Z El botón de sprint (turbo). Tu jugador avanzará más rápido mientras lo mantengas pulsado, pero también será más vulnerable a los robos del contrario. Lo mejor es usarlo cuando estés fuera de peligro. Los expertos pueden arriesgarse a driblar y hacer pases sin parar de correr, ¡pero cuidado al mover el stick!

9 GRÁFICOS

¡512x240 píxeles! ¡Más de 300 fotos escaneadas! ¡Reflejos en la cancha! ¡Cámaras graduables!

9 SONIDO

Comentarista real, chirridos de las zapatillas contra el suelo, 1.500 comentarios... No se puede pedir más.

8 TECNOLOGÍA

El engine 3-D es tan fantástico como todo lo demás, aunque los jugadores son un poco... «facialmente cúbicos».

9 DURABILIDAD

La curva de aprendizaje es fantástica. Los tres niveles de dificultad, las múltiples opciones y los diversos modos dan juego para rato (y para cuatro).

VEREDICTO

NBA Courtside lo tiene todo: realismo, gráficos espectaculares, animación de lujo, estadísticas... Un cartucho imprescindible para los amantes de los juegos de deportes.



PRECEDENTES EN 64 Hicimos una inquietante preview del shoot 'em up futurista de Acclaim el mes pasado.



Últimos retoques a la pira funeraria de Metatank.

Todo en Forsaken arde como empapado en combustible de cohete.

Dispárale y resguárdate de la metralla.

¡Boom! Debes de haber hecho blanco en el tanque de combustible.

Transpulse: muy útil para iluminar oscuros pasadizos.

Aquí tu objetivo está en el túnel que hay tras Manmek.

Tu vehículo es demasiado lento para esquivar rayos láser cuando vas bajo el agua.

Un enemigo envuelto en llamas.

La Pirámide Sagrada de Cybertron se va de paseo.

A modo de interesante subjuego, prueba a aniquilar a enemigos heridos, ocultos tras las puertas.

¡Uy! Esto tiene que doler. Los efectos de luz de Forsaken son realmente impresionantes, como ilustra esta cegadora explosión.

64 STAR GAME

Forsaken			
NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM			
Disponible	96M		1-4
	Controller Pak	Cartridge back	Rumble Pak
12.990 pesetas			

FOR

Cinco de la tarde de un martes cualquiera en las oficinas de Magazine 64. Momentos de contemplación y silencio sólo perturbado por un pincel embebido de esmalte fucsia deslizándose sobre las uñas de una redactora (los fetichistas de la Redacción nos turnamos para pintárselas).

De repente, nuestro solaz se ve abruptamente interrumpido por un ruido de pasos tan firmes que las lámparas empiezan a temblar. El muñeco de Pikachu y la maqueta de Godzilla vibran sobre el escritorio del director técnico, y un olor hediondo se apodera del ambiente, marchitando nuestra planta carnívora de plástico. Una figura inmensa y peluda se aproxima decididamente. Ataviada de pies a cabeza con cuero de motero, manchada con la sangre de un millar de atropellados, la sombra se proyecta sobre nosotros, eclipsando la luz del sol.

«Hola, chicos», nos espeta con la voz de un Mickey Mouse intoxicado de helio. «¡Soy Foetoid!». Cierra las luces, sube la música. Aquí llega *Forsaken*.

Dejad que los monstruos vengan a mí.

El argumento de la versión en 64 bits de Forsaken se desarrolla en un futuro que no puede ser más lóbrego. La Tierra ha sido conquistada por hordas de máquinas despiadadas que quieren borrar de su faz cualquier rastro de vida humana. Tu trabajo, como el motero espacial mercenario que eres, es viajar por túneles infestados de robots a la búsqueda de «Babalas», y salvar al mundo de los robo-dictadores. Así que móntate en tu «Pioncycle» y afloja el gatillo de tu cañón Trojax. Ha llegado el momento de que esos mecanoides muerdan el polvo. Elige el guerrero que te repugne menos y ajústate los guantes de cuero con tachuelas y sin dedos...

Beard

Después de conseguir su primer empleo como montador de escenarios en la gira europea de Sepultura, Beard usó sus nuevos contactos en el mundo de la moda para asegurarse una plaza en una famosa academia internacional de diseño, de la que fue expulsado a los seis días por su negativa a afeitarse. Traumatizado, Beard le tomó el gustó a llevar en su moto el cadáver del que fuera su mejor amigo. ¡Heavy metal!

L.A. Jay

Es un súrfer eternamente bronceado cuyos hobbies incluyen «pelar la pava» y llevar su moto ingrávida al límite. Su largo historial de delitos menores ha sido constante motivo de vergüenza entre sus familiares. L.A. vive con su madre y no ha hecho nada provechoso en su vida.

Clark Culver

Es ciertamente más listo que la mayoría de los moteros. De talento muy precoz, compuso su primera sinfonía, titulada «Cazos y Sartenes y Cucharas y Tenedores» a la temprana edad de cinco años. Gracias a una beca, consiguió el título de astrofísico antes de su séptimo cumpleaños. No nos sorprende pues que construyera el primer Pioncycle a partir de aluminio reciclado y medio kilo de plutonio robado. Ahora tiene nueve años.

Nim Soo Sun

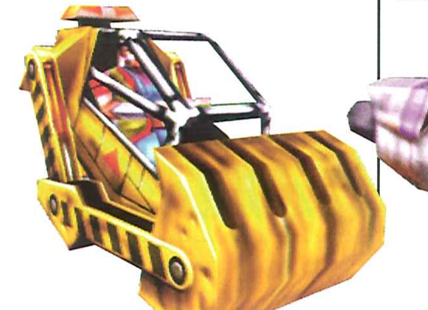
«La chica de las cuchillas» fue expulsada de una academia de peluquería muy prestigiosa tras un lamentable incidente en relación con un cliente acaudalado y un par de tijeras demasiado afiladas. El afectado interpuso una demanda a Nim por daños irreparables al lóbulo de una oreja, lo que arruinó la prometedora carrera como estilista capilar de la deliciosa Nim. Nuestra amiga halló consuelo en un garrafón de agua de cosacos. Durante lo que ella denomina sus «años salvajes», fue introducida en el mundo de los Pioncylces por un pequeño duende amarillo. En la actualidad, acude regularmente a sesiones de psicoterapia.

SAKEN

Fusión nuclear de Descent y Quake

Rex The Trucker

Solía trabajar como repartidor de catálogos de lencería hasta que se hartó de contribuir a la degradación moral de la civilización occidental. La oportunidad de redimirse le llegó al encontrar el legendario Orbe de Materia en un callejón después de hacer la que fue su última entrega de literatura cochonne. Ahora Rex viaja por el espacio, predicando entre las bandas de moteros y disparando armas de gran calibre.



Lokasenna

Se trata de la primera mujer que ganó el Campeonato de Carreras en Cajones de Brasil, exclusivo para menores de 17 años. En la vuelta de la victoria, mientras recorría como una exhalación las calles de Rio a bordo de un vehículo de cartón y piel, perdió el control tras chocar contra un peatón y sufrió conmoción cerebral. Cuando volvió en sí, descubrió que Clark Culver había reconstruido su cuerpo enteramente a partir de botellas de cola de plástico, y decidió vengarse a cualquier precio.

Earl Sleek

Alto, atractivo y encantador, Earl es un incondicional de las juergas y el bailoteo. Pinchadiscos a tiempo parcial, pasa muchos fines de semana animando fiestas de cumpleaños y cenas benéficas. Earl se pirra por las chicas de 18 a 75 años æa poder ser, con aptitudes como DJsæ a las que les gusta ir de marcha, jugar al billar y pasear por el campo. «¡Qué hay, guapas! Soy más suave que Enrique Iglesias y más dulce que un Haagen Dazs.» (¡Puagh!)

Foetoid

El personaje más repugnante de todo el juego. A pesar de lo que pueda parecer no es producto del desastre de Doñana, sino de un desastroso proyecto de clonación. Fue abandonado por los médicos que lo crearon en cuanto vieron su aspecto (debieron pensar que era Michael Jackson sin maquillaje), y creció solo y sin amigos (la gente es tan cruel...). Ahora es un feto hecho y derecho muy simpático, casi tan feo como malvado.

GO! GO!



LAS PUERTAS DE LA PERCEPCI'ON
¿No estás muy seguro de lo que hay tras una puerta cerrada? Entonces, afloja un par de ráfagas o paséate por allí en tu vehículo. Algunas veces, los droides al acecho no pueden resistir la tentación de salir a dispararte. Fulmínalos.



Más armas que en un colegio estadounidense

Ningún shoot 'em up estaría completo sin un montón de armas que recoger, y Forsaken ciertamente no defrauda en este apartado. Todos los modelos pueden alcanzar tres niveles de poder destructivo. El paso de un nivel a otro depende de la localización de depósitos de energía.

Pistolas

Pulsar

Tu arma estándar. Lanza bolas de fuego verde. Al principio sólo tiene potencia para matar a los enemigos más insustanciales, pero en el nivel tres, es una expendidora de defunciones de lo más eficiente.

Suss Gun

Tremendamente vistosa, ya que produce una lluvia de bolas rojas deslumbrantes y emite un sugerente ruido de ametralladora. Por desgracia, es casi tan inútil como bonita de ver en acción. No le acertarías a una vaca a dos pasos.



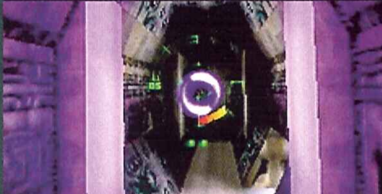
Beam Laser

Rayos láser gemelos de considerable potencia y largo alcance. Es fácil apuntar con ellos, por lo que son muy socorridos para destruir emplazamientos de artillería sin tener que adentrarse en la zona de peligro.



Trojax

Lenta pero poderosa, Trojax se carga manteniendo apretado el gatillo más o menos medio segundo. De este modo, genera una esfera azul capaz de destruir un tanque de un solo disparo. La mejor entre las armas comunes.



Transpulse

Sus proyectiles rebotan contra las paredes y doblan las esquinas, por lo que recomendamos dispararla desde una distancia prudencial hacia habitaciones colmadas de enemigos. Poderosa pero extremadamente escasa. Resérvala para emergencias.

MUG

Empiezas cada nivel con un paquete de 5 MUG, que no son otra cosa que misiles básicos. Son bastante más poderosos que el Pulsar, pero cuesta acertar a objetivos móviles. Ahórralos para los jefes o emplazamientos de artillería.



Misiles



MFRL

Un lanzamisiles de disparos múltiples. Como el MUG, pero con una velocidad de fuego superior. Aconsejable para aniquilar escuadrones de enemigos voladores o para bombardear jefes duros de roer.

Solaris

Un misil teledirigido que rastrea a amigos y enemigos, doblando un par de esquinas durante la persecución antes de desistir. Muy prácticos, pero hay poquísimos.

Scatter

Adecuado para enemigos estándar, se comporta igual que un misil solaris. Observarás que lo usarán contra ti la mayor parte del tiempo y que, en consecuencia, los reforzadores que acumulaste con el sudor de tu frente acabarán esparcidos por toda la estancia. Muy fastidioso.



Titan

El rey de los misiles. Explosiona en una lluvia de metralla, destruyendo a los enemigos en las proximidades y dejando muy maltrechos a los jefes. No son fáciles de encontrar.

Gravgon

Una verdadera rareza. Envuelve al objetivo en un campo de fuerza azul resplandeciente, congelándolo y permitiendo que lo hagas pedazos a tu antojo sin tener que consumir munición, ese bien tan escaso.



Minas

Hay de tres tipos. Las de purga y cuántum son más o menos lo mismo y no valen gran cosa. Las de piñón son buenas para defender un objetivo (pon una cerca y actuará como un lanzamisiles de control remoto).



CÓMO...

Convertirse en un genio tactico de los 360°

Los escenarios en 360° de *Forsaken* pueden ser altamente confusos, pero si llegas a dominar el arte del desplazamiento vertical, podrás usar en tu favor la red de túneles que se despliega arriba y abajo. La mayoría de enemigos tienen suficiente inteligencia artificial para seguirte la pista con sus armas cuando te escabulles tras una esquina. No obstante, si usas los controles de desplazamiento vertical, cuando hay un túnel o una zona de escenario elevada cerca, puedes adentrarte allí para confundir a tu enemigo, que pensará que ya estás fuera de su alcance. Entonces, retrocede sigilosamente y pulsa frenéticamente el gatillo de tus Pulsar apenas veas a tu enemigo. Puede que algunos de los disparos impacten contra la pared, pero más de uno hará blanco.



◁ *Pronto acabarás vaporizado si no te aproximas a esos láser con precaución.*

▽ *Baja un poco hasta que los tengas a tiro. Entonces, dales jarabe de Pulsar.*

GLUP, GLUP
Los Pioncycles no sólo puede volar; también son excelentes nadadores. Lo que no nos explicamos es dónde aprendieron sus pilotos a aguantar tanto tiempo la respiración. Quizás Beard sufrió la humillación de zambullidas diarias en el fregadero durante su más tierna infancia. En cuanto a Feotoid, confiamos en que sus tutores nunca permitieran que se bañara en un piscina pública.

Amenaza cuadriplicada

Para obtener el máximo rendimiento del hardware de 64 bits, Iguana UK ha incorporado un modo de batalla multijugador. El programa admite hasta 4 contendientes, pero lo más interesante es que ¡hasta tres de ellos pueden estar controlados por la CPU! Es una idea excelente (también incluida en *Snowboard Kids*) que le hubiera sentado muy bien a *GoldenEye*. La verdad es que, incluso en el nivel de dificultad «fácil», la inteligencia artificial de los enemigos virtuales de *Forsaken* es superior a la natural de cualquiera de los redactores de *Magazine 64*: resulta casi imposible acabar con más de un jugador de la CPU. Se trata de un modo extremadamente difícil. No obstante, cuando aprendas dónde están los reforzadores de vida y las armas más potentes de cada escenario, el modo deathmatch te gustará tanto o más que el de un solo jugador. El único «defectillo» que le encontramos es la ausencia de un radar. La única forma de encontrar a tus adversarios es buscar y buscar (aunque si están controlados por la CPU serán ellos quienes te encuentren). Te acostumbrarás muy pronto. En definitiva: un modo multi-jugador tan excelente como el de *Golden-Eye*, con la posibilidad de jugar contra adversarios controlados por la CPU —con o sin pantalla partida— a lo largo de ocho escenarios enormes ¡con pasillos horizontales y verticales!

GO! GO! ▷



MORIR TODAVÍA
Diñarla en *Forsaken* es una experiencia profundamente desagradable. La cámara cambia a una perspectiva en tercera persona, y así contemplas cómo tu personaje se estrella, envuelto en llamas, contra el muro más próximo. Entonces, se produce una explosión que deja las paredes perdidas de ketchup. ¡Pero todo tiene su lado bueno! Una vez reinicias, eres conducido de vuelta al punto de partida previo a tu fallecimiento, y te encuentras con los reforzadores que ya habías recogido anteriormente. Por descontado, los seres que habías exterminado en tu vida pasada te



estarán esperando con los brazos abiertos. Si te despistas, volverán a decorar su guaridas con tus vísceras.

◁ *Hermoso pero letal.*

▽ *Otro enemigo de camino al infierno.*

△ *Esta estancia submarina cobija al malvado Spawn Carrier. Mejor que pongamos los pies en polvorosa.*

Es un calco de Quake? ¿Un clon de Descent? En realidad, Forsaken 64 nos recuerda más a un buen shoot 'em up de los de antaño, tipo Axelay o R-Type, pero en 3-D, con dosis de exploración y mucho toqueteo de botones.

Después de todo, no es tan parecido a un *shoot 'em up* de los de antaño... En realidad, *Forsaken* sólo es igual a sí mismo. Funciona como una argamasa de varios géneros ligados por uno de los peores argumentos sub-Terminator nunca vistos. Pero lo más sorprendente es que el resultado es la mar de convincente. La primera vez que uno lo prueba, llega a sentirse un poco confuso. Incluso mareado. El sistema de control (en ciertos aspectos parecido al de *Turok*) es un poco «diferente» al de los *shoot 'em up* a los que estamos acostumbrados, ya que debemos aprender a desplazarnos de forma tanto vertical como horizontal con absoluta destreza. Al principio es algo complicado, pero no tardas en dominarlo de forma casi intuitiva. Será entonces cuando comiences a disfrutar de todas las golosinas que ofrece el nuevo cartucho de Acclaim: *Forsaken* brinda a tus ojos algunas de las maravillas gráficas más alucinantes que se han visto nunca en un juego de N64. Sirvan de ejemplo las hordas de objetos volantes rectangulares estrellándose, no sin antes dejar una estela de humo y fuego que ilumina los muros del escenario. Cada disparo desprende una centella que se refleja en las paredes y objetos de alrededor hasta que se pierde al fondo de la pantalla. La sensación de realismo es superior.

La idea básica de cada una de las 22 misiones consiste en pilotar tu vehículo ingrávido a través de un laberinto de túneles, localizar naves enemigas y hacerlas añicos mediante un buen surtido de armas. La mayoría de niveles se completan una vez has aniquilado todo lo que se podía aniquilar, o has destruido un objetivo específico. En ocasiones hay ciertos objetos que recoger a lo largo del camino, pero en general es una cuestión de matar, matar y matar. Y no hay nada de malo en ello. La mayoría de *shoot 'em up* se pueden completar manteniéndote fuera del alcance del fuego enemigo más intenso. En cambio, *Forsaken* te obliga a dar pruebas de gran valor para hacer progresos. Los malos se materializan detrás de ti, las torres ametralladoras se esconden en nichos a la vuelta de oscuras esquinas, y te pasas todo el tiempo intentando encontrar una salida que te proporcione un breve respiro. El avance a través de sus rutas ramificadas sigue un modelo similar a *Lylat Wars*: si cumples determinados objetivos en un nivel puedes elegir entre varios caminos (los de la derecha son más difíciles). Si averiguas cuál es el objetivo de cada nivel (normalmente cargarte cierto número de malos en un tiempo determinado) puedes desplazarte a una misión más difícil con una tarea más interesante, cual es escoltar un arma nuclear en territorio enemigo, o proteger una base frente a los saqueadores.

Te alegrará saber que... ¡la versión de *Forsaken* para N64 es indiscutiblemente mejor que la de PlayStation y PC! Si bien es cierto que casi siempre ganamos en las comparaciones, no es menos cierto que



△ *Nunca pintes de azul tu habitación. Se ve que genera un pésimo Karma.*

◁ *Un cachivache metálico experimenta la furia de nuestros Pulsar.*

▷ *Dreadnought es la pequeña nave en el medio. Lo demás es una plataforma de acoplamiento.*


«Limpia» bien este hangar para que Manmek salga de su guarida.

Tanques al acecho en el último de los niveles «fáciles».

Las cositas blancas son la caspa del dire (lo único que ha quedado de él tras su encuentro con un misil Titan).

Nunca avanzarás más de medio metro sin tener que hacer una exhibición pirotécnica.

acostumbramos a ganar por poco. Iguana ha trabajado duro para hacer de *Forsaken* un cartucho a la altura de la N64, algo que hasta ahora sólo han conseguido *Super Mario, GoldenEye, Mystical Ninja* y pocos más.

LOS EFECTOS DE LUZ SON LOS MEJORES NUNCA VISTOS EN LA N64.

La gente de Iguana ha comprimido bien los datos para ofrecernos unas texturas, efectos de luz y transparencias que están muy lejos de las posibilidades de la PlayStation. Y eso sin mencionar nuestro modo multijugador, claro... Entre las opciones excluidas de la versión de PSX hallamos la vista en tercera persona y otra en primera persona similar a la de *Mission: Impossible.* Con esta última, el personaje (y su moto) aparecen semitransparentes, de forma que puedes ver el escenario a través de él. El resultado es algo más «mareante» que la vista subjetiva, pero menos claustrofóbico. En 32 bits tampoco puedes modificar el contraste, el brillo, el tamaño del punto de mira... En *Forsaken* para N64, si decides jugar un *deathmatch* contra la CPU —ya sean uno, dos o tres jugadores virtuales— puedes elegir entre pantalla completa o partida. Esta última es mejor dejarla para cuando hayas perfeccionado tu destreza como motorista.

Gráficamente, *Forsaken* se merece un sobresaliente. La impresión de solidez de los enemigos, y la naturalidad con la que se integran en el entorno (cuando se quedan quietos parece que forman parte del escenario) superan todas nuestras expectativas. La manera en que los robots maltrechos dan tumbos fuera de control, envueltos en llamas y disparando erráticamente hasta estrellarse, no es sólo espectacular: aporta un elemento nuevo a la jugabilidad. A menudo las naves averiadas se precipitan contra ti en plan kamikaze, obligándote a huir rápidamente. Además, LOS EFECTOS DE LUZ SON LOS MEJORES NUNCA VISTOS EN LA N64: las batallas parecen transcurrir en un mar de lava incandescente, con explosiones y disparos que rebotan contra las paredes en cámara lenta. La acción siempre se desarrolla con fluidez y celeridad, sin rastro de niebla ni siquiera en el modo para cuatro jugadores. Aun cuando la pantalla está partida por cuatro, los gráficos (de alta resolución) se mueven a la misma velocidad. Es algo increíble.

Para concluir esta oda a Acclaim, proclamamos que *Forsaken* es sin duda el mejor título «serio» para N64 desde *GoldenEye*. Proporciona a los que saben perseverar una experiencia de juego inolvidable. No te lo pierdas.

CAMINANTE NO HAY CAMINO
Para abrir rutas alternativas a lo largo del juego y experimentar algunos de los desafíos más difíciles, intenta acabar con todo rastro de vida en el primer nivel en menos de 2' 30".

ESTO ES EL FIN...
Terminar el juego, incluso por la ruta «fácil», es una de las empresas más arduas que hemos visto en un juego de N64. Después de verter muchas lágrimas y maldecir a todo quisque, nos las arreglamos para llegar al primer «final», donde se nos invitó a ensayar rutas más difíciles. Nuestro martirio no había hecho más que empezar.

64 STAR GAME

10 GRÁFICOS
Sedosamente fluidos y maravillosamente iluminados. En fin, con lo que se debe exigir a un juego digno de la N64.

9 SONIDO
Una gran variedad de ritmos tecno y trance, aliñados con efectos extraordinarios en riguroso estéreo.

9 TECNOLOGÍA
Técnicamente no tiene tacha, y (con el tiempo) el sistema de control de la moto es tan refinado como intuitivo.

8 DURABILIDAD
El juego más difícil que hemos visto en la N64. Y un modo multijugador del que no te cansarás nunca.

VEREDICTO
Si te gustan los shoot 'em up y los entornos futuristas, encontrarás en Forsaken una nueva dimensión del género. Un cartucho imprescindible.



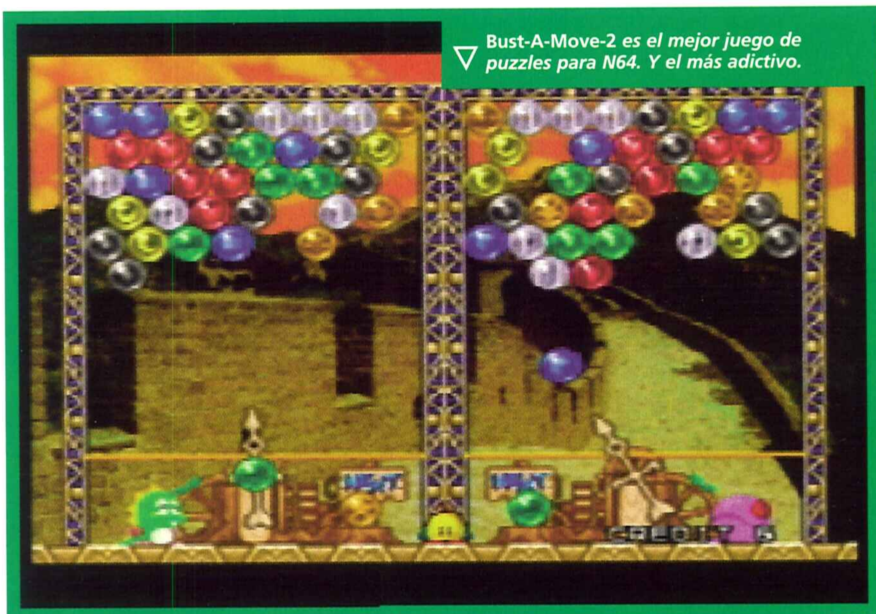

Los efectos de luz impresionarían a cualquier usuario de PlayStation.

Prepárate para lo peor. No, no hablamos de un concierto de Luis Miguel.

Un tanque te acaba de elegir como blanco de sus proyectiles.

Pronto te encontrarás a Nutta. Vuela hacia el túnel que allá abajo para acorralarlo.

Tras el cristal azul, los aliens intentan acceder a tu cuenta corriente con sus ordenadores personales. Exterminalos sin dilación.



Bust-A-Move-2 *es el mejor juego de puzzles para N64. Y el más adictivo.*



Deja esas estúpidas bolas y báñate con la sirena que te espera entre las palmeras.









BUST-A-M

Bub y Bob han vuelto



Bub y Bob han conquistado todas las plataformas anteriores a la N64. Tampoco nuestra máquina ha opuesto mucha resistencia ante sus burbujeantes encantos: Bust-A-Move 2 es la nueva estrella de los juegos de puzzles para N64.

Aunque carece de la tridimensionalidad de Tetrisphere y la originalidad de Wetrix, este título de Acclaim contiene grandes dosis de algo más importante: adictividad. Se trata sin duda del cartucho que más engancha de cuantos hemos enchufado a nuestra N64. Un arcade auténtico: rápido, fluido, trepidante…

ADRENALINA CON BURBUJAS

La mecánica de juego de Bust-A-Move consiste en algo tan sencillo como es ROMPER BURBUJAS DE COLORES. ¿O no es tan sencillo? En la parte superior de la pantalla hay un grupo de burbujas que debes eliminar. Abajo, en el suelo, está tu personaje (un pequeño dragoncillo llamado Bub) con un «artefacto lanzaburbujas». El primer paso es apuntar hacia una o varias burbujas del mismo color que la que vas a lanzar; entonces, disparas tu colorido proyectil con el botón A y…

- … si tu burbuja colisiona con otras dos de idéntico color, las tres explosionan. Bien hecho.

- Si aciertas a otra burbuja del mismo color, no habrá explosión hasta que una tercera bola las toque.

- Si tu proyectil va a parar junto a una burbuja de color diferente, allí se quedará, ocupando un sitio precioso.

- Si las burbujas traspasan la línea de meta (casi abajo del todo) la partida se acaba. CONTINUE?

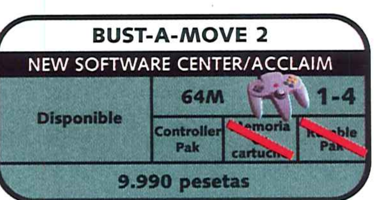








△ *El puzzle de Acclaim se ha propuesto erradicar hasta el último ápice de analfabetismo.*



¡PROTECTOR DE PANTALLA!

No es que tenga una utilidad definida, pero merece al menos una mención: *¡Bust-A-Move 2* es el primer juego de N64 con protector de pantalla!

Si activas la opción «Screen Saver» y dejas la consola en funcionamiento (sin jugar ni tocar los botones), al cabo de unos minutos se activa el protector y figuritas indefinibles en 2-D invaden la pantalla. Sí, es bastante sencillito, y no tiene mucho sentido. Pero, ¿quién podría estar 5 ó 10 minutos sin tocar un solo botón para contemplar el efecto? Insistimos en que *Bust-A-Move 2* es el cartucho más adictivo que hemos probado. Muchos usuarios de N64 jamás llegarán a ver su protector de pantalla...

OVE 2 Arcade edition



La portada del último disco de Leticia Sabater se inspira en esta captura de pantalla. ▷

El resultado es un juego muy parecido a *Tetris:* las piezas se van acumulando, ocupando el espacio de la pantalla, y el jugador debe librarse de ellas antes de que lleguen abajo del todo (o arriba, en el caso de *Tetris*). Las burbujas son «adherentes». Aunque se puede hacer que reboten contra las paredes —una técnica que deberás aprender a dominar bastante pronto—, tu proyectil se «pegará» a la primera burbuja que toque, sea cual fuere su color. O lo que es lo mismo: debes afinar a la perfección tu puntería y ejercitar tus carambolas. Como en el billar, sólo que más rápido.

La cualidad adhesiva de las burbujas permite eliminar esferas aisladas sin necesidad de tocarlas. Por ejemplo, si hay dos bolas de color rojo con una azul debajo y aciertas con una roja a las primeras, caerán las cuatro. Aprende a eliminar burbujas aisladas cuanto antes, pues te proporcionará puntos extra. El perfeccionamiento de esta técnica será tu arma más poderosa en el modo para dos jugadores.
Si lo gráficos en 2-D han quedado obsoletos para la mayoría de los géneros, desde luego no han perdido atractivo aplicados a los juegos de puzzles. Pocos arcades poligonales han logrado superar en jugabilidad a títulos como *Tetris*, *Pang*, *Bubble Bobble* o el mismísimo *Bust-A-Move:* juegos rápidos y de control sencillo que exigen ingenio, reflejos, habilidad y buen criterio para elegir la mejor entre varias soluciones posibles a un problema. En un *shoot 'em up* lo único que hay que hacer es disparar a los malos: si das en el blanco, el juego prosigue; si fallas, te matan. Sin embargo, en los rompecabezas en 2-D (los de toda la vida), siempre hay diversas soluciones alternativas. En *Tetris*, por ejemplo, puedes colocar las figuras donde te apetezca, y si cometes un error lo puedes subsanar más tarde con un poco de pericia. Semejante libertad de improvisación es difícil de ejercer con gráficos 3-D, que siempre conllevan un control complicado y una percepción engañosa de las distancias.

En definitiva, preferimos los clásicos puzzles en 2-D, por pobre que sea su aspecto en comparación al de los títulos poligonales.

Y *Bust-A-Move* no es una excepción. ¡Es divertidísimo!

LAS BURBUJAS Y LA JERARQUÍAÍA

Las burbujas no sólo se distinguen por su color: algunas poseen ciertas características «mágicas». Hay «burbujas-estrella» que hacen caer todas las burbujas del color de aquella contra la que impactan. Es decir, si lanzas una burbuja-estrella contra una esfera azul, todas las bolas azules que haya en la pantalla caerán (acompañadas de las burbujas aisladas que estuvieran colgadas de ellas).

La «burbuja metálica» es el «caballo de Atila» de *Bust-A-Move 2*: una bola muy pesada que elimina todas las burbujas que encuentra a su paso. Si la lanzas con un ángulo muy, muy abierto, puedes hacer una carambola múltiple y eliminar todas las bolas de la pantalla. Sí, es bastante difícil...

Más difícil aún es acabar con una «burbuja jama»: son unas esferas «invulnerables» que sólo caen cuando eliminas a las bolas de más arriba. No puedes acabar con una «burbuja jama», pero sí con aquellas a las que está adherida.

64 STAR GAME



Este es Gex después de ponerse morado de mosquitos en Doñana.

Helo entre rejas, bajo la atenta mirada de los técnicos del Ministerio de Sanidad.

Estampados de última moda. Ágata Ruiz de la Prada design. ¡Socorro!



6 GRÁFICOS
En 2-D, pero rápidos y fluidos. Los fondos son los de la recreativa: fotos de paisajes reales.

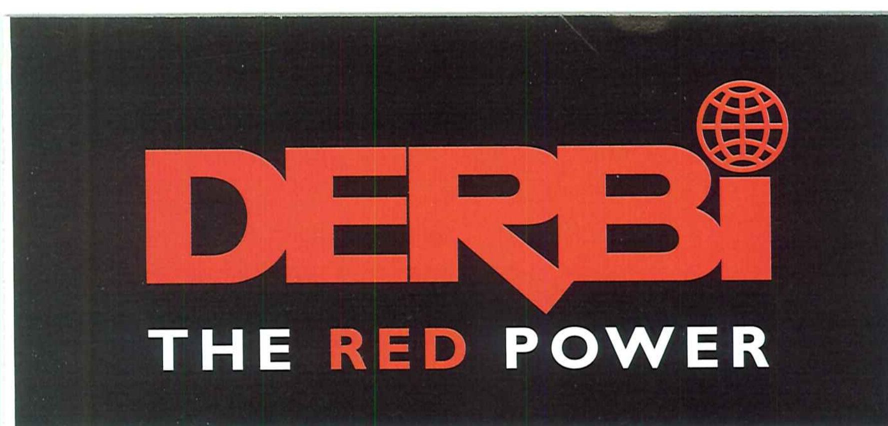
7 SONIDO
Las voces de los personajes son muy simpáticas, y la música es así como... clásica-folklórica-infantil.

5 TECNOLOGÍA
No es «tecnológicamente superior» como la consola, pero tampoco lo pretende.

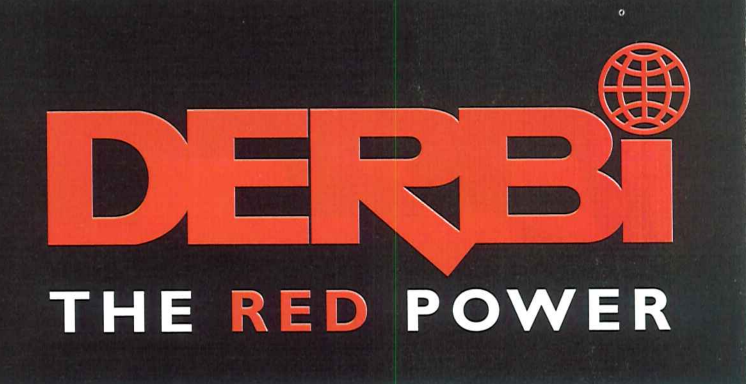
10 DURABILIDAD
Todos los modos son larguísimos, y la opción para dos jugadores del arcade es famosa por su adictividad.

VEREDICTO
Se sale un poco de la «estética 3-D» de los juegos de N64, pero es un cartucho fantástico. Ideal para nostálgicos y amantes de los juegos de puzzles.

85%

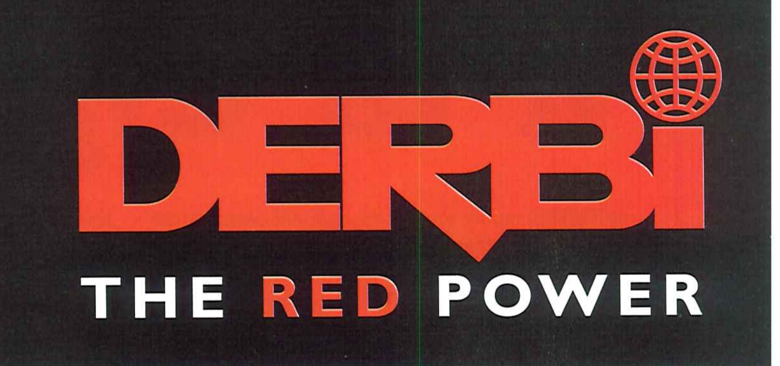




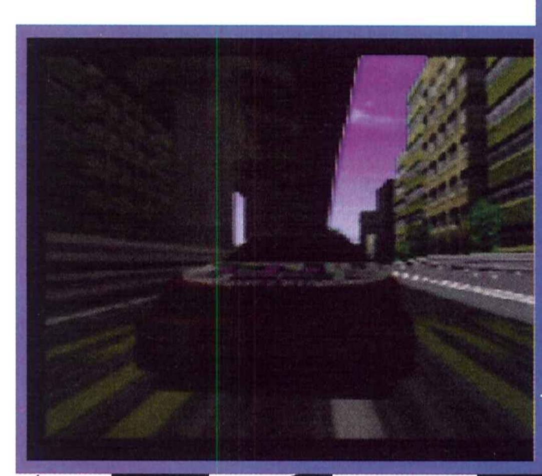


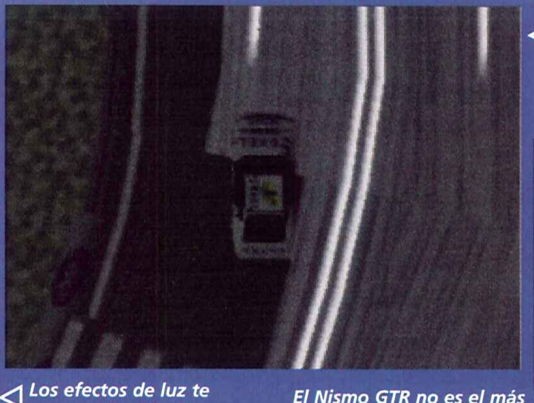


Lo único estable en tu vida

http://www.derbi.com





◁ No temas ir por el carril contrario, en el Japón de GT64 no hay tráfico. ¿Cómo habrán convencido a todos los habitantes de Tokio de que usen el metro?



◁ Los efectos de luz te encantarán. Si entras en un túnel oscuro ni siquiera podrás ver tu coche.

El Nismo GTR no es el más bonito, pero ofrece una maniobrabilidad y velocidad punta excelentes. ▷

GT64

¡Bienvenidos a la Liga GT!



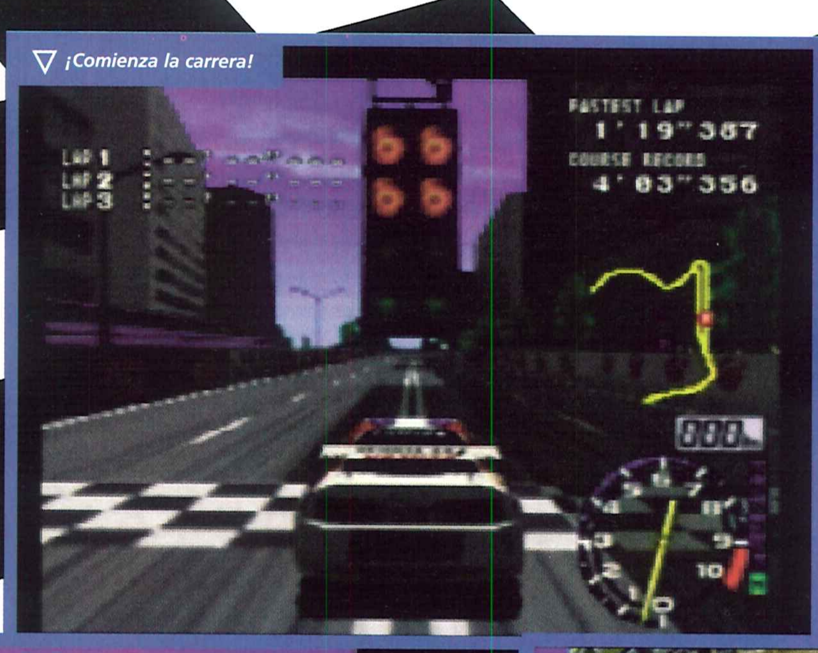
Uno de los juegos que más atención ha acaparado en la Redacción en los últimos meses ha sido sin duda GT64. Desde que en abril vimos las primeras imágenes apenas hemos podido conciliar el sueño. Ni siquiera el dire se ha echado su siestecita de cuatro a siete en las dos últimas semanas... ¡Pero al fin ha llegado! El juego de coches más esperado por los usuarios de N64 ya está entre nosotros.

Coches reales que sufren daños durante la carrera, equipos y pilotos reales, doce circuitos, pantalla partida para dos jugadores, compatible con el Rumble Pak... Lo cierto es que suena bastante bien, ¿verdad? Por desgracia, no es oro todo lo que derrapa.

No está de más recordar que *GT64* es la continuación de *MultiRacing Championship*. Y que Genki, los chicos que han programado *GT64*, son también los creadores de la primera parte.

Al principio pensamos que Genki sabría subsanar todas las deficiencias que arrastraba *MultiRacing Championship;* que sería capaz de atajarlas en la programación de su nuevo trabajo. *GT64* prometía convertirse en el juego de carreras definitivo de N64... Pero las promesas rara vez se cumplen.

En realidad, todos los defectos de *GT64* se reducen a uno: pocas imágenes por segundo. La ausencia de niebla y las detalladas texturas obligan a la máquina a trabajar con una superficie de escenario demasiado grande. El problema no es de la consola, sino del cartucho: cuando las texturas son muy complejas, la única alternativa es comprimir los datos o utilizar adecuadamente las cualidades de la consola. Ejemplos de lo primero son *GoldenEye* o el fantástico *Forsaken* (ambos necesitan un cierto «tiempo de descompresión» antes de iniciar cada nivel, como los juegos en formato CD de las consolas de 32 bits); y ejemplos de lo segundo son *Extreme G*, *Turok 64* y... *Top Gear Rally*. En estos casos, el uso de la niebla, el *mip-mapping* y el *anti-aliasing* ha mejorado los resultados. Por supuesto, la compresión es un sistema mucho más recomendable que el abuso de la niebla



▽ ¡Comienza la carrera!

△ ¡Derrapa o te comerás esos carteles!

△ Esta vista es la que ofrece mayor ángulo de visión.

▷ Gracias al enviroment mapping, puedes deducir dónde está el sol con sólo mirar a tu coche.

GT 64			
INFOGRAMES/GENKI/OCEAN			
Disponible	64M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
Precio no disponible			

—como podrás comprobar en *Turok 2*, técnicamente superior a su antecesor—, pero las prestaciones de la consola son algo que siempre se debe tener en cuenta.

GT64 es un juego de carreras alucinante, si bien muy mejorable. El realismo en la conducción es comparable al de *Top Gear Rally*, los escenarios son fantásticos, la respuesta analógica de la dirección no tiene parangón, los menús ofrecen opciones más que suficientes y la colección de coches —trabajadísimos— a los que se tiene acceso desde el principio es superior...

Sin embargo, Genki ha ignorado todas las posibilidades del hardware. Sólo hay pistas (seis con los tramos extras), una oferta paupérrima comparada con la de sus competidores (no es serio considerar como «circuitos diferentes» las carreras en modo espejo); como *Lamborghini*, carece de sensación de velocidad, algo difícil de asimilar cuando conduces a 250 Km/h; y el hecho de que haya un Porsche y un Lamborghini sin licencia nos parece imperdonable en los tiempos que corren.

El sublime aspecto de los bólidos y la calidad de los escenarios ponen de manifiesto las aptitudes de Genki. Es evidente que *GT64* podría haberse convertido en el nuevo rey del asfalto con un poco más de esfuerzo... Por desgracia, no ha sido así.

Si ya te has pasado *Top Gear Rally*, *GT64* es una elección muy recomendable: un título difícil, divertido y duradero (además de ofrecer una conducción exquisitamente realista). No obstante, si lo que buscas es velocidad, gráficos fluidos, un buen modo multijugador y diversidad de circuitos... tendrás que exprimir un poco más el cartucho de Kemco.

DAÑOS EN EL COCHE
Después de estamparte varias veces contra los carteles publicitarios del circuito, notarás que tu coche no responde como es debido: perderá agarre y resultará muy difícil de controlar... No obstante, puedes usar eso en tu favor: elige un coche maniobrable pero pesado (un Nismo o un NSX), ponle unos neumáticos de nivel medio y... ¡con cada golpe derrapará mejor! Cuantos más daños inflijas a tu vehículo, mejor se portará contigo (aunque perderá algo de velocidad).

BOXES
Evítalos. Los mecánicos tardan una eternidad en reparar los daños del vehículo, más tiempo del que te harán perder las averías. Lo mejor es que no choques nunca, de forma que el alerón trasero y el faldón delantero no sufran daños.

Si ves que vas a estrellarte contra una pared irremisiblemente, hazlo de frente: un faldón roto siempre es preferible a un alerón en mal estado.

MALENTENDIDOS...

Podría decirse que todo lo que sabíamos de GT64 hasta ahora es verdad... pero con ciertos matices que deben quedar claros para que nadie interprete lo que no es:

COCHES REALES

Es cierto que el aspecto de todos los coches que aparecen en el juego es el de los modelos reales... pero no todos tienen licencia.

Como en el caso de *Automobili Lamborghini*, hay dos modelos «reconocibles» que no exhiben su genuina denominación. Parece que Ocean/Imagineer ha tenido algunos problemas a la hora de cosechar licencias, de forma que sólo las marcas japonesas han accedido a prestar su nombre.

Así, además de «bestias del asfalto» como el Nissan Skyline o los Castrol Supra de Toyota, en *GT64* encontrarás un vehículo que se llama «Ocean» y otro denominado «Imagineer». El «Imagineer GTR» es nada más y nada menos que ¡una réplica exacta del Porsche 911! Se trata del mismo clásico del automovilismo que «se coló» sin licencia en *Automobili Lamborghini*. Por su parte, el «Ocean GTR» es un... ¡Larborghini Countach! Si fuera la primera vez que ocurre o implicara a dos marcas japonesas, la cosa no tendría la menor trascendencia. Lo decepcionante es que dos clásicos de los juegos de carreras —como son el 911 y el Countach— carezcan de licencia y nombre real cuando todos los demás (japoneses) tienen hasta las pegatinas de publicidad de verdad. Puede que a los nipones no les gusten los Porsches, ¡pero a nosotros sí! Y eso no es lo peor; lo más grave es que se trata justo de los dos peores coches del juego: el Porsche no tiene aceleración y su velocidad punta es ridícula, mientras que el Lamborghini carece del menor atisbo de maniobrabilidad. ¿Cómo es posible que sigan pasando estas cosas en los cartuchos de N64 cuando hasta el más humilde título de PlayStation cuenta con las licencias de todos lo coches que aparecen en sus menús? ¡Ningún juego de carreras de N64 tiene las licencias de todos lo coches que en él aparecen!

Los otros 12 coches de *GT64* sí tienen nombres reales. Entre otras cosas, porque la mitad de los modelos son de Toyota y la otra mitad de Nissan (lo que quiere decir que ha bastado con pagar dos licencias).

SIN NIEBLA

Cierto. No hay niebla. A no ser que la quieras (que es lo que *Magazine 64* recomienda).

Los muchachos de Genki han hecho lo imposible por hacer que el juego funcione como es debido sin necesidad de niebla... y casi lo han conseguido.

En efecto, no hay bruma en el horizonte, ¡pero tampoco hay horizonte! El efecto de la niebla se utiliza para evitar que se vea cómo los polígonos aparecen de repente al fondo del escenario. Cabe suponer que, si no hay niebla, es porque tampoco hay polígonos que aparezcan de repente.

Pero eso es mucho suponer: en *GT64* sí hay polígonos que aparecen de la nada, y no lo suficientemente lejos como para no notarlo. Aunque hay una opción de clima que puede solucionarlo un poquito...

CLIMA A TIEMPO REAL

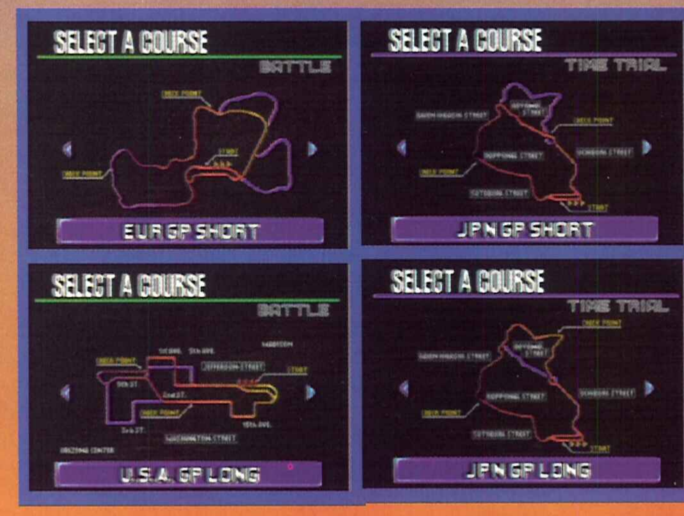
Es verdad, hay una opción de clima: puedes elegir entre «soleado», «lluvioso» o «aleatorio». Si seleccionas un clima «lluvioso» (Rain), no verás una sola gota de lluvia. Tan sólo advertirás que el color del cielo es gris en lugar de azul, que las ruedas traseras expulsan agua hacia atrás y, lo más importante, que hay niebla.

No creas que esto es un defecto: esa niebla es, posiblemente, la mejor opción de todo el juego: evita que los polígonos del fondo se generen de repente y permite a la CPU generar las imágenes más rápido. Dicho de otro modo: aporta un poco de suavidad extra. Y no creas que por activar esta opción el suelo estará resbaladizo: la denominada «lluvia» no afecta en ningún momento a la conducción. Muy curioso.

DAÑOS EN EL VEHÍCULO

También es verdad: los vehículos sufren daños a lo largo de la carrera... pero no lo ves. Tu coche tiene siempre el mismo aspecto: da igual que lo golpees mil veces contra los carteles de publicidad de los lados, que choques contra otro vehículo a más de 200 Km/h, que te la pegues frontalmente contra un muro... Estará tan flamante y reluciente como el primer día.

¿Entonces? Lo que ocurre es que los «daños en el vehículo» sólo afectan a la conducción. Si tienes el faldón delantero en mal estado, te costará derrapar en las curvas cerradas; si lo que anda mal es el alerón trasero, perderás agarre sin querer y te será difícil mantener el control a gran velocidad, etc. No hay abolladuras, ni explosiones. Ni siquiera quedan marcas de los neumáticos en el asfalto cuando derrapas. Lo sentimos.



SENSACIÓN REALISTA

No sabemos si todos los desarrolladores se han puesto de acuerdo en que «realismo» es sinónimo de «despacio», pero desde luego lo parece. Éste es uno de los problemas más serios en *GT64*: es imposible saber a qué velocidad vas sin mirar el marcador. ¡No hay apenas diferencia entre ir a 60 o a 250 Km/h! La conducción de los vehículos resulta bastante realista, pero la sensación de velocidad es sencillamente nula. Con frecuencia te encontrarás en una recta, preguntándote por qué tu coche no acelera más, y verás de reojo un 255 en tu marcador justo al entrar en una curva... Te puedes imaginar el resultado. ¿O no? Quizás creas que «el resultado» son varias vueltas de campana o, por lo menos, un salto kilométrico...

Pues no. En *GT64* es absolutamente imposible separar los neumáticos del suelo. Ni siquiera saltas cuando una cuesta arriba se acaba de repente (mientras que los saltos eran el pan de cada día en *MultiRacing Championship*). Y desde luego no hay vueltas de campana. Eso ni lo sueñes.

PILOTOS REALES

Como los coches. El piloto y el copiloto del «Ocean GTR» se llaman «Ocean» y «Ocean», respectivamente. Y lo mismo sucede con los señores «Imagineer» e «Imagineer», que conducen un fantástico «Imagineer GTR».

Los demás pilotos sí que son reales. Todos nipones. Como sus coches. Nos preguntamos por qué Infogrames ha optado por lanzar el juego en Europa antes que en Japón y Estados Unidos...

DOCE CIRCUITOS

Muy literal. En efecto, se trata de doce circuitos diferentes. Pero no de doce pistas.

Hay tres escenarios: Japón, Europa y EE.UU. Cada uno cuenta con dos circuitos «distintos», uno más largo que otro. El «largo» es el mismo que el «corto», pero con un pequeño tramo más. Si aplicamos esto a los tres circuitos, obtenemos un total de seis...

... que se convierten en 12 con el modo espejo. ¡Eso no vale, siguen siendo tres pistas! ¿Cómo se puede denominar «circuitos diferentes» a las prolongaciones y el modo espejo de las tres pistas iniciales? El resultado es que, si contamos los atajos, ¡*MultiRacing Championship* tiene más circuitos!

¿Os imagináis qué le pasó al cámara que tomó esta foto? Pobrecito. Cómo nos reímos...

Las barreras de neumáticos no son nada neumáticas.

La vista subjetiva está muy bien, aun sin sensación de velocidad...



Si, el 5 Zigen Supra es una buena elección.

Los circuitos japoneses transcurren por autopistas.

No se puede atropellar al público. Una verdadera lástima.



CONSEJOS PRÁCTICOS PARA ARRASAR EN GT64

VS CPU
Si te agobian las prisas y no tienes tiempo para un campeonato completo, un modo muy recomendable es la opción VS CPU. Es como jugar con un amigo pero a pantalla completa: tu adversario comete errores y es tan imprevisible como un ser humano. Por supuesto, no hay insultos ni risas, pero como experiencia no está mal...

¡COCHES DE VERDAD!
Después de pasar todos los menús, justo antes de la carrera, verás una foto de los coches reales de la Liga GT japonesa.

Las fotos son muchas, cada una consagrada al coche que has seleccionado en el menú (salvo que aquél sea el Porsche y el Lamborghini). No es que un álbum de fotos históricas del automovilismo cambie mucho el juego, pero la intención es lo que cuenta.

REPLAY
Si logras completar una carrera decente y entrar en las listas de los mejores tiempos de vuelta, podrás disfrutar viéndote a ti mismo en la repetición de tu proeza. ¡Puedes ver el Replay desde 14 ángulos de cámara distintos! Una opción mucho más variada que la de otros títulos del género (además de las 5 vistas disponibles durante el juego).

ANTES DE LA CARRERA

• Lo primero es elegir un menú de opciones interesante. Para que los gráficos funcionen lo mejor posible, nuestro consejo es que actives la opción de «lluvia». De esta forma, la niebla cubrirá un poco los fondos y permitirá que los polígonos se muevan con cierta fluidez.

• Después piensa en qué tipo de carrera buscas: ¿una frenética, en la que no importe pegársela contra los muros y carteles a los lados un par de veces? Entonces te puede ir bien el nivel de baja dificultad y el mínimo número de vueltas disponible (3) en el modo «Single Race» (Carrera Sencilla). En ese caso, poco importa que cometas media docena de fallos: ganarás sin esfuerzo. A no ser que prefieras una auténtica simulación... ¿Sí? Entonces imagina que el coche que vas a conducir es de verdad y no puedes maltratarlo, selecciona el nivel de dificultad normal y... ¡un campeonato a 24 vueltas por carrera! Ahora sí que podrás exprimir al máximo el cartucho de Infogrames. Aunque primero necesitarás un...

• Coche. Hay muchos, aunque en realidad sólo dos valen la pena (si quitas el volumen y conduces con la vista en primera persona, verás que todos los demás son idénticos). Para principiantes aconsejamos el Porsche 911 (aquí llamado «Imagineer GTR»). Su aceleración es tan ridícula como su velocidad punta, pero no anda nada mal de maniobrabilidad. Uno de los vehículos más bonitos del juego y una opción idónea para familiarizarse con el sistema de control. Después, cuando seas un experto conductor, abandona el Porsche para siempre y monta en un Nismo. ¿Listo para la carrera?

EN EL ASFALTO

• No subestimes la fase de Clasificación. Puede que en el nivel de baja dificultad te pongas en cabeza antes de terminar la recta de salida, pero la cosa cambia con la dificultad normal. Intenta apurar en las curvas abiertas, corrigiendo la dirección enseguida para no derrapar más de lo necesario. Una buena posición en la parrilla de salida es algo fundamental.

• ¿Ya? ¿Has logrado la primera posición durante la etapa clasificatoria? Pues no la desaproveches: aunque en la salida te parecerá que has ganado una ventaja considerable, en la segunda vuelta los malos comenzarán a remontar. No te confíes.

• La mejor forma de tomar una curva abierta es entrar por el exterior, soltar el acelerador y girar levemente el stick analógico. Vuelve a acelerar a media curva. Si lo has hecho bien, las ruedas no derraparán. Para las curvas cerradas haz todo lo contrario: ve directo hacia el interior y, justo al llegar, suelta el acelerador durante un instante al mismo tiempo que giras el stick al máximo. Pulsa de nuevo el acelerador y, cuando el tren trasero pierda adherencia y el coche esté perpendicular a la carretera, mueve el stick hacia el lado contrario. Ahora controlarás el resto del giro con el recorrido analógico del stick. Suelta o aprieta el acelerador para ganar o perder tracción según te convenga.

• Intenta que los derrapes sean breves. Aunque divertidos, hacen perder mucho tiempo. En las pistas de Japón y Europa basta con un volantazo seco y un frenazo para girar 90°. No importa que después de la curva el coche resbale un poco hacia afuera: hay asfalto disponible.

• Atiende al mapa de la carretera que tienes en pantalla y memoriza todas las curvas. Es muy importante no reducir más de lo necesario. Además, debes tener en cuenta las posiciones de tus siete adversarios: el Kure es peligroso. A Partir de la 15ª vuelta el pelotón se habrá disuelto, los coches dañados comenzarán a entrar en boxes y los que estén en perfecto estado —el Kure y los NSX— tendrán la pista para ellos solitos. ¡Cuidado en las dos últimas vueltas!



◁ *¡Qué público tan animado! Bueno, son sprites que no se mueven... ¡pero parecen muy animados!*

Los Castrol Supra responden muy bien en las curvas cerradas. Pero poco más. ▽



△ *El detallismo de los vehículos te dejará estupefacto.*





TALLER VIRTUAL
¿Nunca has soñado con ser mecánico de bólidos? ¿No? Pues *GT64* te enseña lo que te estás perdiendo.
Una de las opciones comunes a todos los modos de *GT64* es la de «Car Setup», que te permite modificar las partes más importantes de tu vehículo: amortiguación, neumáticos, nivel de inclinación del alerón, marchas largas o cortas... ¡Haz pruebas con todos los coches hasta dar con la máquina perfecta!



¡Victoriaaa! Has ganado. Corrías tú solo.

Estas capturas tienen una pinta estupenda, ¿verdad? Lástima que no podamos decir lo mismo del juego en funcionamiento...





8 GRÁFICOS
La factura de los coches es impecable, y los escenarios urbanos están muy detallados.

7 SONIDO
Cada coche suena de una forma completamente distinta. Lástima que la música sea tan... nipona.



TECNOLOGÍA
Genki ha pasado por alto todas las prestaciones de la consola. Imperdonable.



DURABILIDAD
Las tres/seis pistas y la injugable opción de pantalla partida para dos jugadores no dan para mucho.



Dos ó tres meses más de programación habrían hecho mucho bien a GT64. ¡Las prisas no son buenas, ni siquiera en las carreras!

86%



No, no hay una pantalla partida para cuatro jugadores: esto es la «demo» del juego.



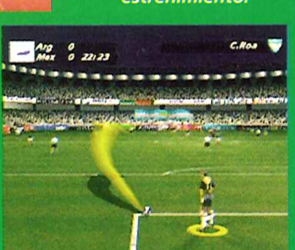
¿Te vas de la ciudad? ¿No te gusta el sushi?

¡Vaya luces de freno!



Pudimos probar Copa del Mundo: Francia 98 por primera vez en el número 6.





Parece que Jürgen Kohler sufre algún problema de estreñimiento.

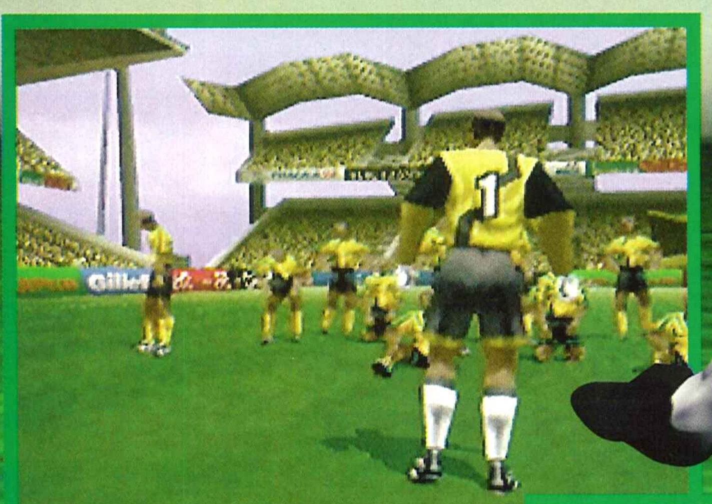


La entrada de las escuadras al terreno de juego. Pulsa «Start» y sáltatela.

El portero posando para sus fans.



COPA DEL MUNDO:



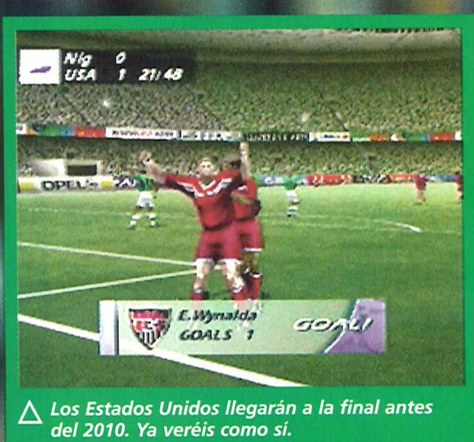






Estadios realistas y condiciones meteorológicas ajustables. Qué menos.

Intentamos fallar un penalti pero nos fue imposible.



△ Los Estados Unidos llegarán a la final antes del 2010. Ya veréis como sí.



△ Los botones C son para lanzar, y A y B para cambiar el enfoque.





△ Con un resultado así, Inglaterra tiene pocas opciones de ganar la copa.

▽ Disfruta de este primer plano en la línea de banda.



FRANCIA '98



Copa del Mundo: Francia 98			
EA			
Disponible	96M		1-4
	Controller Pak	Memoria cartucho	Rumble Pak
12.990			

¡El Mundial ya está aquí! Como siempre, Brasil es el favorito, pero tú puedes conseguir la victoria de tu equipo preferido desde la tranquilidad de tu hogar con la última y maravillosa licencia de EA.

Otro FIFA? ¿Estáis seguros? Pero si FIFA: Rumbo al Mundial salió hace cuatro días. No puede ser que ya toque otro.

Pues sí y no. Parece ser que, después de haberte guiado rumbo al mundial, los de EA están encantados de que vuelvas a pagar por jugar en la esperada fase final. *Copa del Mundo: Francia 98* incorpora el mismo *engine* (si no lo es, alguien se ha pasado los últimos meses trabajando duro para crear uno nuevo que es idéntico al de *FIFA: RM98*); la diferencia básica es que esta vez, en lugar de limitarte a clasificarte para el acontecimiento más esperado del año, puedes participar en él con pleno derecho y llevarte la copa a casa. Bueno, no se reduce sólo a esto. *Copa del Mundo* incluye algunas novedades que mejoran el título anterior. La más destacada quizá sea la posibilidad de cambiar la velocidad a la que se desarrollan los partidos; puede ser rápida, de acción arcade fluida o una simulación fubolística realista. Y todo eso con un simple botón. También se supone que con la «Tecnología de Compresión» la respuesta a las órdenes ejecutadas con el mando es mucho más rápida que antes; éste fue el problema que hizo que *FIFA 64* zozobrara continuamente. Sin embargo, de esta cuestión nos ocuparemos más adelante.

LIMPIA Y DA ESPLENDOR

Para bien o para mal, si un juego forma parte de la gama de deportes de EA, uno puede estar seguro de que su presentación será la más elaborada y de que no tendrá rival entre la competencia. Por desgracia para todos aquellos que poseen una N64, la presentación de los títulos de EA durante los últimos dos años ha ido acompañada de secuencias de vídeo cada vez más elaboradas, algo que queda fuera del alcance de nuestra consola.

Sin embargo, en *Copa del Mundo: Francia 98*, la vistosidad gráfica deja paso a una perorata demagógica que acompaña a las melodías de introducción, y las pantallas de opciones gozan de una presentación mucho más profesional que las de sus homólogas de *ISS64*.

Entre las opciones principales tenemos Partidos Amistosos, Copa del Mundo, Lanzamiento de Penaltis, Entrenamiento y, una vez que has ganado la Copa, la posibilidad de jugar algunas finales de mundiales míticas. Todo tiene un aspecto estupendo y funciona a la perfección. Incluso aparece Footix, la mascota del mundial francés, saludando a la concurrencia desde las bandas. Hasta aquí, todo perfecto.



GO! GO! ▷

ONCE INICIAL DE COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

El fútbol es el fútbol; los programadores no pueden alterar las reglas a su antojo. Es más, cualquiera que esté interesado en este deporte tiene una amplia variedad de opiniones acerca de las características que hacen de los simuladores de fútbol algo tan grande. Ya sea para bien o para mal, todo lo que destaca en Copa del Mundo: Francia 98 lo tienes en este once inicial



CÓMETE ESTE GOL
La celebración de los goles de *FIFA* no está mal, siempre y cuando no hayas visto las de *ISS64* (esto ya empieza a cansar). Para ser del todo sinceros, que es lo que pretendemos, parece como si la técnica utilizada para plasmar la alegría tras un gol se hubiera conseguido de un modo un tanto inhumano. A nuestro parecer, han obligado a alguien a meter los dedos índice y corazón en los agujeros de un enchufe, han activado una corriente de unos 15.000 voltios y han realizado una captura de movimientos de los espasmos y contracciones de la pobre víctima. Vamos, si es que casi se puede oír el chisporroteo que surge de los tembleques musculares de los delanteros que triscan sobre el césped.

Vale, quizás nos estemos pasando, pero de lo que no hay duda es de que: a) los movimientos no siempre resultan naturales y b) esa especie de éxtasis místico de los jugadores que acaban de anotar puede llegar a agobiar un poco.





Una vez se ha batido al cancerbero contrario, semejante jolgorio se produce a tiempo real durante el partido. Imagina que el rival te anota un tanto cuando faltan cinco minutos para la finalización del encuentro y que luego se pasa tres enfrascado en espasmódicas danzas de regocijo que ni una tribu maorí del continente austral sería capaz de imaginar. En estos caso, no dudes en pulsar Start para que los jugadores recuperen la compostura.

1 EQUIPOS REALES, JUGADORES REALES



Tenemos que admitirlo. Eso de poder controlar a España y endosarle un humillante 5-0 en la final a Inglaterra (todavía no hemos asimilado la eliminación de la última Eurocopa) posee su encanto. Tienes a tu disposición a todas las escuadras e incluso puedes escribir los nombres correctos en caso de que se produjera una sorpresa de última hora. Los jugadores poligonales que corretean por el césped son casi iguales a sus homólogos de carne y hueso, aunque el rubio teñido de Shearer no es muy convincente. También hay algún que otro jugador que se ha pasado con las sesiones de rayos UVA.



2 LA AUTÉNTICA COPA DEL MUNDO



El único juego occidental que posee los derechos en exclusiva del mundial es (redoble de tambor) *COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98*. Ya lo sabíamos. Cualquier otro título, incluso *ISS '98* tendrá que conformarse con un nombre tipo Copa Internacional o Torneo Mundial. De hecho, el mayor problema de *ISS64* fue que la opción de Copa no era brillante y la liga de 36 equipos era una auténtica pesadilla.
Copa del Mundo: Francia 98 cuenta con la estructura correcta, los equipos correctos enmarcados en los grupos correctos, los partidos correctos en los estadios correctos iniciando sus partidos a la hora correcta y todo lo demás que se supone que ha de estar correcto en la licencia de videojuego de mayor prestigio en el mundo. ¿Qué más quieres?



3 CONTROL

Después de disfrutar de la respuesta suave e inmediata de *ISS64*, *Copa del Mundo: Francia 98* tiene todo el control y la sutileza que esperarías encontrar en una apisonadora gigantesca que acaba de aplastar en la autopista a un Ferrari reluciente. Los jugadores tardan algunas décimas de segundo en reaccionar ante tus órdenes; no es el retraso de *FIFA 64*, con el que podías tomarte un refrigerio en el intervalo entre orden y reacción, pero el problema sigue ahí, y hasta que no te acostumbres te subirás por las paredes. Sin embargo, si estás acostumbrado, el problema no se aprecia tanto. Pero cuando se trata de conseguir una incursión laberíntica como las de *ISS* es cuando este fallo se agrava y se ve la falta de realismo; los futbolistas no pueden driblar con esa precisión. En *Copa del Mundo: Francia 98*, la falta de un control de gran precisión hace que resulta imposible conseguir algunos dríblings. La verdad es que es una tontería discutir si este hecho es intencionado en pro de una simulación futbolística más realista o si simplemente es un fallo; cada uno que piense lo que quiera.



△ Los jugadores se hacen con el balón de forma automática en cuanto se acercan a otro futbolista que tenga la posesión.

4 AYUDITAS

Todos los juegos de fútbol de hoy en día cuentan con un elemento de asistencia del ordenador, eso por descontado. La inteligencia artificial del juego controla a su antojo los movimientos de los jugadores que no están en posesión del esférico. Ten por seguro que el 50% del mérito del gol más bonito que hayas marcado nunca con un simulador de fútbol es del propio juego.
Pero lo que pasa es que *Copa del Mundo: Francia 98* lleva este concepto a extremos insospechados. En la opción que viene por defecto, las entradas son semiautomáticas; tus jugadores recuperarán el balón sin que tú tengas que interferir en la jugada. Es lo nunca visto. Este fenómeno se debe a la opción de Asistencia de la CPU. Al contrario de lo que sucede en *ISS*, la selección del jugador sólo es semiautomática (tendrás que darle al botón A más a menudo de lo que piensas para controlar al tipo que te interese) y, por lo tanto, cuando hay un jugador no seleccionado cerca del esférico, es la inteligencia artificial del ordenador la que decide si el futbolista hace una entrada o no. Puedes desactivar esta opción (es lo que hicimos nosotros) pero parece que los programadores tienen claro que la selección no automática de los jugadores es una molestia innecesaria en el viejo continente.



△ Nunca puedes saber si el juego decidirá que el futbolista haga la entrada o no.

5 VELOCIDAD DEL JUEGO

Con esta opción han dado en el clavo. Desplázate por el menú de opciones para dar con esta novedad. Sirve para cambiar el ritmo del juego; la velocidad del balón y los jugadores sobre el terreno del juego y el grado de realismo. Si aceleras el ritmo que viene por defecto reduces los estragos que produce en tus nervios el insoportable intervalo de tiempo que hay entre la pulsación de un botón y la reacción del jugador. Bien. También te conduce a un partido de fútbol más satisfactorio. Lástima que los de EA no se hayan decidido a instalar esta velocidad por defecto; seguro que pensaron que es muy acelerada.

El cartucho que examinamos estaba en inglés, pero la versión que encontrarás en tu tienda tendrá los textos en castellano.

6 EL VESTUARIO

Por fin EA se lo ha montado bien con las opciones tácticas. No falta de nada (colocación sobre el terreno precisa, marcajes, organización de las bandas), tiene todo lo necesario para que los fanáticos de este deporte se lo pasen pipa, sobre todo en el nivel máximo de dificultad. También puedes personalizar tres estrategias de juego y llevarlas a cabo mientras juegas. Sí, ya sabemos que *ISS64* ya contaba con esta característica hace un año (y también con cuatro estrategias por partido), pero al menos los de *CM:F98* se han quedado con la copla.



Practica durante un rato y al final pillarás el gustillo a las opciones tácticas.

7 HANDICAPPING

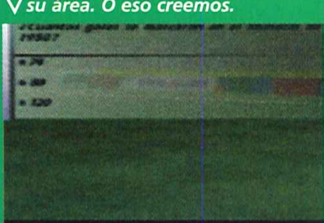
Otra de las características que suele gustar a la gente pero que, en nuestra opinión, no se ajusta a los cánones deportivos del fútbol. En primer lugar tenemos la «Lógica de Puesta al Día» que favorece a cualquier equipo que se haya visto apeado de la competición para que en el próximo encuentro la cosa esté más igualada. La verdad es que algo así está muy bien en un juego de baloncesto, pero en el fútbol real no pasan estas cosas.
La segunda forma de limitación se refiere a las diferencias en la habilidad entre los equipos del torneo. Está claro que Brasil es mejor que Japón y, como no podía ser de otra manera, se han utilizado los ránkings mundiales oficiales de la FIFA para dotar a cada equipo del potencial que le corresponde. Sin embargo, si lo que pretendes es disputar un partido justo e igualado con algún amigo en el que no importe el equipo por el que os decidáis, puedes desactivar el nivel de habilidad establecido para que todas las escuadras sean igual de potentes. Si decides jugar el torneo entero con esta opción en marcha puedes ganar la copa con algún equipo poco habitual.



8 NUEVOS MOVIMIENTOS

Un juego nuevo de fútbol no sería nada si no presentara toda una gama de movimientos nuevos. En este punto, *Copa del Mundo: Francia 98* no decepcionará a nadie; entre nuestros movimientos favoritos destacan la falta intencionada (que el árbitro puede o no sancionar); el remate en plancha (muy útil en el área chica); y toda la gama de fintas, cambios de ritmos, quiebros y demás que puedes activar pulsando los botones Z y R.
No hay duda de que esta última lista de movimientos es la que te permite sacarle mayor provecho al juego. Como no puedes limitarte a guiar a tu jugador alrededor del defensor (el control no es tan preciso, como ya hemos dicho antes), tienes que inmiscuirte en la defensa contraria valiéndote de las más complicadas combinaciones de botones. ¿Esto es bueno o malo? Pues depende de cada uno. Los incondicionales de *ISS* lo odiarán.

Schmeichel sortea a un delantero y se dispone a alejar el peligro de su área. O eso creemos.



9 ENFOQUE DE CÁMARA

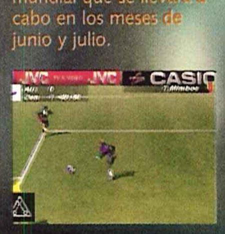
Y, cómo no, un juego de fútbol que se precie tiene que ofrecer más enfoques de cámara de los que nunca serán necesarios. Uno tiene otras cosas más importante en las que concentrarse, pero sin embargo ahí están.
En *Copa del Mundo: Francia 98* la cámara es tu esclava y puedes colocarla allá donde más te plazca. Si te decides por el enfoque que viene por defecto ya está bien (aunque los fans del enfoque desde atrás deberán cambiarlo en cuanto puedan). Lo mejor es disfrutar del resto de perspectivas en el modo de repetición, para poder contemplar las mejores jugadas desde todos los ángulos.



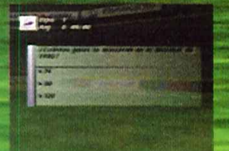


Salas estudia todas las opciones

EL COLOR DEL DINERO
Los imperativos de una licencia pueden alcanzar límites insospechados. Por ejemplo, las vallas publicitarias que rodean el terreno del juego contienen los mismos anuncios, en la misma posición y en los mismos estadios desde los que tratarán de influenciar nuestra fiebre compradora durante el mundial que se llevará a cabo en los meses de junio y julio.



TRIVIAL PURSUIT
Al final de cada 45 minutos de partido, aparece una complicada pregunta. Debe contestarse cuando el árbitro haya pitado el final del encuentro. Las preguntas tienen como tema la historia de los campeonatos mundiales y van desde las difíciles hasta las absolutamente imposibles de contestar. ¿Tú te acuerdas del nombre del jugador que marcó el primer gol en el mundial de 1930? Nosotros tampoco.



GO! GO! ▷

¡ESE TÍO ES UN BESTIA!
Perdida entre el marasmo de pantallas de opciones de este juego tienes a tu disposición una escala que sirve para decidir el nivel de agresividad de un jugador. En pocas palabras, esta opción sirve para derimir el grado de violencia de las entradas de un jugador. Ten en cuenta que el ordenador hará muchas entradas sin que tú tengas que entrar en juego y que, además, los árbitros no se lo piensan dos veces a la hora de llevarse la mano al bolsillo en busca de sus tarjetas; por lo tanto, medita bien tu decisión y no te decantes por unos jugadores alocados y violentos a las primeras de cambio.

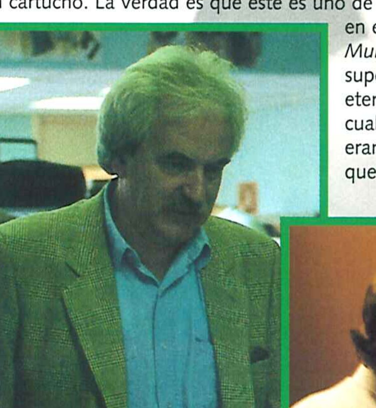
10 MODO EQUIPO CLÁSICO

Si ganas la Copa (algo que no es muy complicado si tienes dos manos) se activa el Modo Equipo Clásico. Aquí puedes jugar algunas de las finales más clásicas de los mundiales de antaño, desde el Uruguay contra Argentina de 1930 hasta la única victoria inglesa en 1966 pasando por la aburridísima final del mundial de España en 1982 entre Italia y la República Federal Alemana. ¿Qué tal está eso de jugar antiguas finales de mundial? Pues al principio es una gozada, pero sin el desafío a tiempo limitado de *ISS64*, al poco rato estos partidos resulta un poco rancios; en el fondo estos encuentros son como amistosos normales que se juegan con unos tíos del año de María Castaña que llevan unos trajes pasados de moda y chutan un balón marrón. Ah, y los estadios están equivocados. No es por nada.

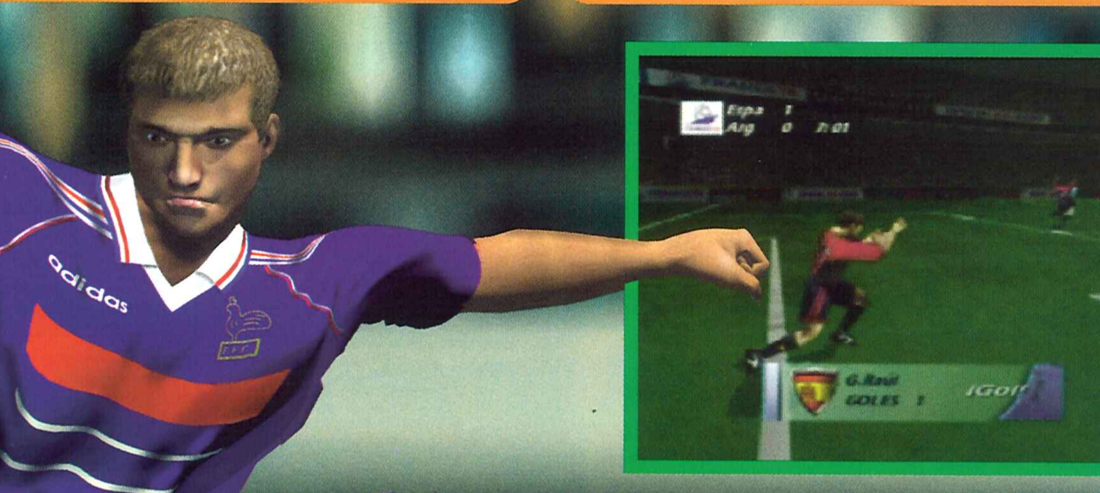


11 COMENTARIOS

Durante el partido, los comentarios son bastante acertados, sobre todo si tenemos en cuenta las limitaciones de espacio que impone un cartucho. La verdad es que este es uno de los pocos aspectos en el que *Copa del Mundo: Francia 98* supera con creces a su eterno rival *ISS64*, en el cual los comentarios eran de lo más pobre que uno podía esperar.

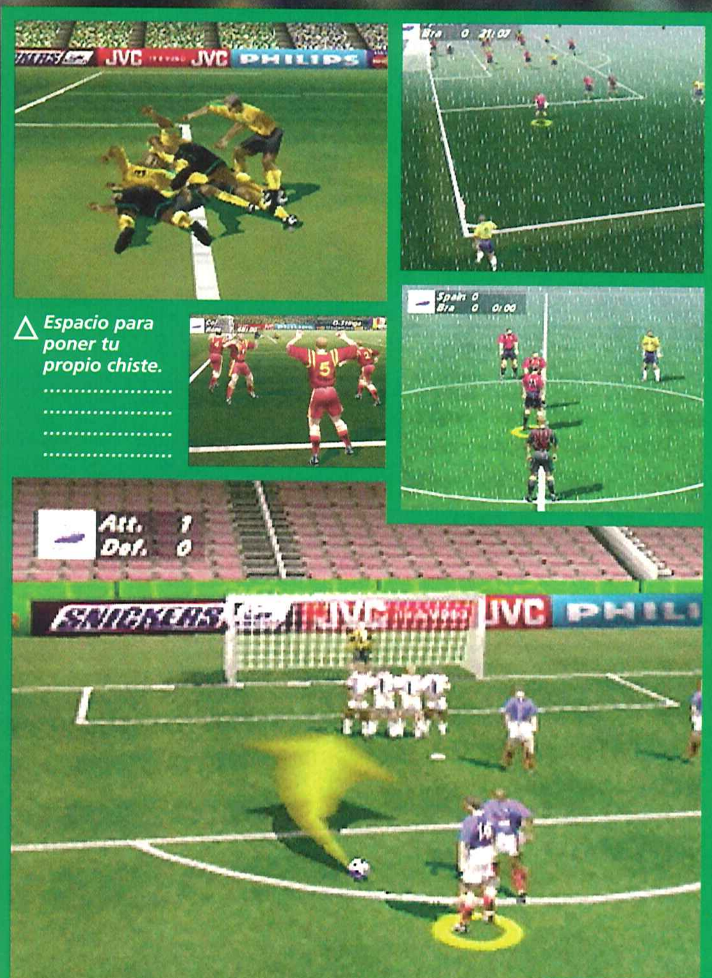






Solía ser un acontecimiento anual. Aparecía un nuevo juego de FIFA, todas las revistas especializadas del mundo se esforzaban por destacar que no era tan bueno como el juego de la otra marca líder y, sin embargo, establecía un nuevo récord de ventas en los primeras 30 segundos desde su puesta en venta. EA hacía ver que se interesaba por las críticas y los análisis desfavorables mientras por la puerta de atrás una cuadrilla de estibadores se encargaba de introducir en la caja fuerte las pesadas sacas cargadas de billetes que unos camiones de gran tonelaje traían desde todos los rincones del planeta.

Algo así pasó la Navidad del año pasado: apareció *FIFA: RM*, que era mucho mejor que *FIFA 64* pero que no hacía verdadera sombra al impresionante *ISS64*. Pero nada de eso importaba; *FIFA: Rumbo al Mundial* fue uno de los juegos más vendidos del año. Vayamos ahora con *COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98*. Es un juego de *FIFA*, se parece mucho a *FIFA: RM* y su jugabilidad es prácticamente idéntica. Cuenta con los nombres oficiales de los jugadores, con la organización oficial del mundial, con la licencia, con estrellas del mundo del pop..., ya sabes, todo ese bombo que suele rodear a los juegos de esta saga. Sin embargo, no aporta nada realmente revolucionario.Pero miremos los aspectos positivos (sobre todo teniendo en cuenta que el lanzamiento de *ISS '98* se ha aplazado hasta septiembre): resulta que este es el único juego que cuenta con la auténtica simulación del Mundial de Fútbol. La copa internacional de *ISS* está claro que la diseñó alguien que tenía miedo a entrar en litigios legales con la FIFA. Por lo tanto, el producto final de *ISS* era algo que no tenía nada ver con el mundial y conllevó que un juego de una brillantez sin paliativos tuviera que conformarse con una liga internacional de 36 equipos un tanto descafeinada. Así pues, mientras se esté jugando la fase final de este mundial en los meses de junio y julio, si quieres corregir cualquier cambio que se produzca desde la comodidad de la butaca de tu salita de estar, el único juego que te permitirá hacerlo es *Copa del Mundo: Francia 98*. Del mismo modo, y si eres portugués, australiano, griego, búlgaro, irlandés, chino, canadiense, sueco o de cualquier país que no consiguiera la preciada clasificación, con este título puedes sacar al equipo que más rabia te dé de la fase final y colocar en su lugar a la escuadra que represente tus intereses. Así de fácil.



Espacio para poner tu propio chiste. ....

Mira esa flecha. Hay algo que no acaba de encajar.

Unas posturas muy bonitas. Pero parece que se han olvidado del balón. O a lo mejor es que éste ha encogido.



No es que sea feo. Es que tengo una cara difícil.

El escudo inglés recuerda al de los antiguos cruzados.

El árbitro no se anda con chiquitas a la hora de sacar cartulinas rojas.

Eso sí; si decides que quieres gozar de la licencia auténtica de la FIFA debes saber que habrás de pagar un precio. En primer lugar tienes el enfoque de cámara. No es que sea malo, nada de eso, lo que pasa es que, ni de lejos, es tan suave y preciso como el de *ISS* (o el de *NHL Breakaway* o *Wayne Gretzky* por citar más ejemplos). Sigamos; la captura de movimientos también te decepcionará, no porque sea mala sino porque no es todo lo buena que debería ser. Lo peor son las celebraciones de lo goles, hay algo que no acaba de encajar. Compáralas con las de *ISS*: es como si los alumnos intentaran imitar a su maestro. Uno de los aspectos discutibles de *Copa del Mundo: Francia 98* es su jugabilidad, que sigue sin ser la adecuada. A pesar del sistema semiautomático de cambio de jugadores (algo que seguramente prohibe algún tratado internacional), te frustrará que los jugadores no reaccionan a tus órdenes en el momento en que tú se las das. Es desesperante; la reacción se produce unas décimas de segundo después, y en muchas ocasiones esa décima de segundo es vital para el desarrollo del partido. Al fin y al cabo, los videojuegos están hechos para que nosotros, los jugadores, tengamos el control de la acción, no nosotros y algún mecanismo extraño de reacción diferida.

Dicho esto, también hemos de admitir que, al contrario de lo que sucedía con *FIFA 64*, en el que este hecho ya era suficiente como para rendirse y guardar el juego en el trastero, en *Copa del Mundo: Francia 98* todavía es posible adaptarse y sobrevivir a la experiencia. Puedes desactivar el irritante sistema automático de entradas. También puedes acelerar el partido, algo que reduce bastante el intervalo entre comando y reacción. Puedes acostumbrarte (tras incontables tirones de pelo y cabezazos contra la pared) al cambio manual de jugadores. Al final, aprenderás a convivir con el exasperante retraso en la reacción y te acostumbrarás a pulsar «disparo» o «pase» una décima de segundo antes de lo que te aconseja lo que ves en pantalla.Cuando tengas todo esto aprendido podrás disfrutar de un partido de fútbol decente con *Copa del Mundo: Francia 98*. En la sala que tenemos en la Redacción de *M64* para probar los juegos, insonorizada para proteger los oídos de las personas más sensibles, el medidor decibélico sólo bajó del máximo después de seis horas de duras peleas con el simulador de fútbol. No está mal, no está mal, pero al final te conformas con jugar con un título que sabes que podría y debería haber sido mejor. Lo malo es darte cuenta de esto cuando el cartucho ya se está cargando en tu consola. *ISS* te llevaba con cariño de la mano hasta el excelente virtuosismo de la mejor simulación futbolística. *Copa del Mundo: Francia 98* te sube a horcajadas en una potentísima moto, arranca con mucho ruido, pero luego se dedica a circular a 70 por hora. En la complicada autopista de los simuladores de fútbol, para ser algo tienes que correr mucho. Si no, te conviertes únicamente en un vehículo muy llamativo que los demás observan mientras te adelantan. Vaya pedazo de metáfora. Podríamos resumirlo todo en pocas palabras: *Copa del Mundo: Francia 98* es una licencia muy deseable pero que tiene motivos para temer el advenimiento de *ISS '98*. Además, ahora *ISS64* está al increíble precio de 8.990 pesetas. Tendremos que seguir atentamente la evolución de las listas de ventas.

VUELTA A LA TORTILLA

¿Estás perdiendo un partido importante? No te preocupes; lo único que tienes que hacer es activar la pausa y pasar a controlar al equipo contrario. Te metes unos cuantos goles en propia puerta y después vuelves a tu equipo inicial a tiempo de escuchar los aplausos de la afición. Es un poco absurdo pero funciona.
Y si este tipo de trucos no son de tu estilo, siempre puedes optar por repetir cualquier partido en cualquier momento. Si, por ejemplo, resulta que te eliminan en las semifinales a causa de un vergonzoso gol en propia puerta en el minuto 29 de la prórroga, puedes olvidarte de que algo así ocurrió alguna vez repitiendo el encuentro y endosándole un merecido 4-0 al contrario que te resarza de semejante humillación. Ten en cuenta que hasta que no ganes la final del mundial no podrás acceder el modo de «Partidos Clásicos», así que quizás valga la pena hacer buen uso de esta técnica que los de EA han pensado para los más torpes.

7 GRÁFICOS
Han mejorado, pero los jugadores no están del todo bien.



8 SONIDO
El efecto de las aficiones está muy bien conseguido y la música es atractiva. Un resultado estupendo.

6 TECNOLOGÍA
No es mucho mejor que la versión para PlayStation ni tampoco tan precisa como debería.

7 DURABILIDAD
La Copa del Mundo no es una competición muy larga, y este juego es todo lo que ofrece.

VEREDICTO
Está bien. Puedes aprender a disfrutarlo y la licencia es una buena razón como para que apetezca tenerlo. Te hará feliz mientras no te preguntes si ahí fuera no hay otro juego mejor dispuesto a tomarle el relevo.

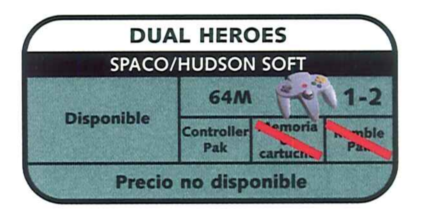
85%



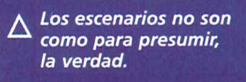
Esta es Hana, la bailarina. Más dura de lo que parece.



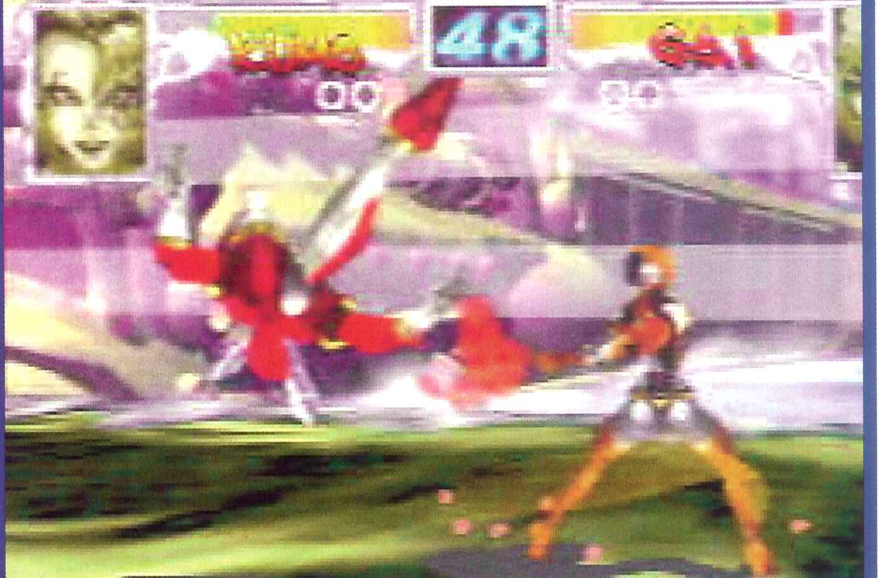
Lástima que no haya un modo de lucha en el barro, verdad?







Los escenarios no son como para presumir, la verdad.



No saltes nunca si tu rival está cerca. Te atacará en el aire.

¡Bienvenidos a un mundo de luz y c

DUAL H

Después del susto que nos hemos dado con el sangriento y apocalíptico entorno de *Forsaken*, la mejor terapia que podíamos encontrar era un cartucho colorido y optimista... ¡Y lo hemos encontrado!

Dual Heroes es uno de esos juegos japoneses que nunca llegan a salir de Japón. Todavía no nos acabamos de creer que algo tan «nipón» haya llegado a nuestras costas, pero... Aquí está. Si eres un fan de los *Power Rangers*, *Los Caballeros del Zodiaco*, *Dragon Ball Z* o cualquier personaje que se mueva, comporte, vista y calce como un auténtico superhéroe futurista japonés, éste es tu juego. Los chicos de Hudson Soft, programadores de *Baku Bomberman*, se han metido entre pecho y espalda un buen número de capítulos de todas esas series para programar... ¡el primer «simulador de *Power Rangers*» de la historia!

Nosotros confiábamos en que *Dual Heroes* sería uno de los peores juegos de la historia. Esperábamos que fuese tan horrible como nos pareció cuando vimos la caja para pasar un buen rato redactando este análisis... Pero no.

A pesar de su apariencia más bien bufa, *Dual Heroes* ofrece una animación superior; la gama de movimientos es muy, muy amplia, y el modo que permite jugar contra personas virtuales (capaces de improvisar, evolucionar y escarmentar como las de verdad) es una idea fantástica...

Por supuesto, en *Dual Heroes* también encontrarás las típicas opciones de otros juegos de lucha: un modo Story, que consiste en luchar contra todos los personajes del juego (son nueve); la posibilidad de jugar dos personas a la vez; una opción Practice... Hay un modo llamado Robot que te permite «enseñar» técnicas de lucha a un ser cibernético. El señor Robot es capaz de aprender de tus movimientos, de forma que cuantos más golpes ejecutas tú, más aprende él. La forma de demostrarte su gratitud será una buena paliza, así que no le enseñes más de lo debido...

Todos los golpes de *Dual Heroes* están concentrados en dos botones: A y C-abajo. Suena a poco, ¿verdad? No te dejes engañar:

:color!

:ROES

△ Aunque todos los luchadores parecen iguales, cada uno tiene una amplia gama de movimientos exclusivos.

△ ¡Victoriaaa!

▷ Estos son los ocho jugadores virtuales (nueve contando al niño de dos cabezas).

LAS APARIENCIAS ENGAÑAÑ

Cuando veas por primera vez *Dual Heroes* en la pantalla de tu televisor, tu acto reflejo más inmediato será huir. Correr tan rápido como te sea posible. ¡Pero no lo hagas! A pesar de las apariencias, *Dual Heroes* es un buen juego. No está a la altura de *Mace* o *Fighter's Destiny*, pero es mucho mejor de lo que parece. La animación de los personajes de *Dual Heroes* es —sin exagerar— una de las más fluidas y precisas que hemos visto. Los luchadores están animados mediante captura de movimiento a tiempo real. ¡Y vaya captura de movimiento! Es posible que entre tantos colorines no aprecies bien a los personajes, pero están compuestos por una cantidad de polígonos que nada tiene que envidiar a sus compañeros de género. Estos chicos son capaces de mover casi todas las partes de su cuerpo, hasta las muñecas. La forma en que «respiran» cuando están parados es casi real.

combinándolos con el stick analógico las posibilidades son muchas más de las que imaginas. Además, cada uno de los personajes tiene una técnica de lucha distinta (lo único que comparten todos es el sastre), por lo que la lista de golpes es bastante larga. El botón Z, combinado con el stick, sirve para desplazarse en 3-D por el escenario, saltar y hacer algunas acrobacias. Te costará bastante acostumbrarte a la distribución de los controles, pero la variedad de resultados merece la pena. Los cuadriláteros son similares a los de *Fighter's Destiny*: te puedes caer si te sales (con lo que pierdes el combate); aunque en algunos modos puedes activar una barrera electrificada alrededor del ring (así no te puedes caer fuera, pero sufres daños físicos si chocas con los bordes). ¿Más cosas innovadoras? ¡Hay dos vistas! Con el botón L puedes activar una cámara en contrapicado. La sensación de tridimensionalidad aumenta de forma considerable, y los golpes especiales resultan mucho más espectaculares. Muy acertado.

En cuanto a los aspectos más discutibles del juego (sin contar su japonesísimo aspecto), hay un par bastante indignos de un título de N64. El primero son los escenarios: muy pobres. Una cosa es que no nos agrade la estética general de todo el juego, y otra que el suelo esté formado por píxels tan grandes como las cabezas de los luchadores...Pero hay algo más grave que los escenarios: los luchadores no responden si no ejecutas la combinación exacta de botones, como en *Dark Rift*. Puedes pasarte media hora aporreando el mando y tu personaje ni siquiera pestañeará. No se pueden improvisar combinaciones de esas denominadas «a ver qué hace». Los golpes improvisados, sin duda una de las técnicas fundamentales en juegos como *Fighter's Destiny* (y la única forma de vencer a los malos más difíciles), aquí no tienen sentido. *Dual Heroes* es un *beat 'em up* con premeditación y alevosía: tienes que planear cada uno de los mamporros... Y así no tiene tanta gracia.

4 GRÁFICOS

Los escenarios no están nada cuidados, y el aspecto de los personajes es... ¿Cómo decirlo? Mejor no lo decimos.

4 SONIDO

El peor aspecto del juego. La música es tan agradable como depilarse a la cera...

7 TECNOLOGÍA

Fantástica animación, gran variedad de movimientos ¡y dos cámaras distintas!

6 DURABILIDAD

Mucha... Si tienes la paciencia suficiente como para aprender 20 ó 30 movimientos. Y tres niveles de dificultad.

VEREDICTO

Dual Heroes hace gala de un excelente sentido de la tridimensionalidad; y los luchadores se mueven de maravilla... Interesante si buscas cosas nuevas.



CÓMO... sobrevivir a lo más UNDERGROUND DEL MUNDO CONSOLERO

Algo acecha en la jungla electrómica

Aunque la inmensa mayoría de los usuarios de N64 son -como todos sabemos- personas equilibradas, inteligentes y cívicas, existe un pequeño grupo de consoleros mucho más peligrosos de lo que parece a simple vista. Estos sujetos empuñan joypads como si fueran revólveres, y sus manos se han convertido en mecanismos prénsiles biónicos capaces de bordar combinaciones de botones de imposible ejecución para el resto de los humanos. Son una amenaza para sí mismos, para sus familias y, probablemente, para toda la comunidad: han traspasado la frontera de la conducta moralmente aceptable, constituyéndose en una nueva subespecie, los *Consolerum Saluajissimum* («consoleros salvajes»).

Por tu propio bien, manténte alejado de los miembros de este colectivo *underground*. Con esta guía queremos ayudarte a reconocerlos y esquivarlos. En todo caso, si te identificas con cualquiera de estos retratos no te alarmes: el 90% de la plantilla de *Magazine 64* posee todos los rasgos de alguno -o incluso de varios- de estos especímenes. El dire, por ejemplo, cada día se convierte en uno distinto ¡y está encantado de haberse conocido!

HORMONALMENTE CONFUSO

Perfil:
Varón adolescente y casto (a su pesar). Incuba una úlcera debido a su doloroso tránsito por la LOGSE. Fan incondicional de Marilyn Manson y Placebo, ha experimentado con el rímel y el esmalte de uñas negro, pero carece del valor necesario para salir del baño con esa pinta. Colecciona todas las películas de Demi Moore.

Estilo de juego:
Frenético. Sólo usa pads con turbo.

Le gusta:
Cualquier juego donde pueda tomar el control de un personaje femenino ligerito de ropa y con un par de buenas... intenciones. De ahí que los *beat 'em up* estén tan bien representados en su nutrida colección de cartuchos.

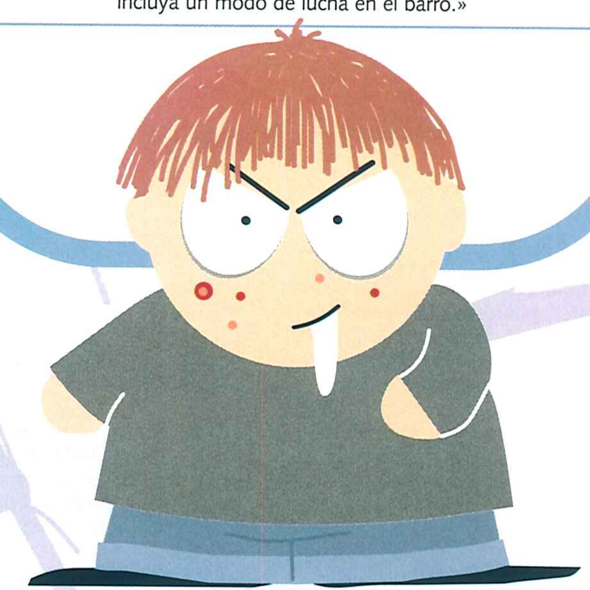
Odia:
Las chicas de su clase (pueden llegar a ser tan crueles...).

Hábitat:
Un cuarto empapelado con pósters de los personajes de *Street Fighter* y alguna foto de Pamela Anderson practicando el bañismo naturista.

Porvenir:
La obsesión por los juegos se borrará de su mente a la par que el acné de su cara, pero el dulce recuerdo de esas pegajosas noches de verano junto a Chun Li perdurará durante su ascenso por el organigrama de una empresa productora de minas antipersona.

Nunca diría:
«Creo que la representación que se hace de la mujer en los videojuegos es degradante y ofensiva, pues instiga a los chicos a ver a sus compañeras como meros objetos y no como a personas intelectual y socialmente iguales a ellos.»

Su comentario más previsible:
«Estoy impaciente por ver una versión de *Spice World* en N64. Ojalá incluya un modo de lucha en el barro.»



SOCIÓPATA LATENTE

Perfil:
Un solitario callado e introvertido. Aparentemente tranquilo y reflexivo, aunque su cabello revuelto y los cristales rotos de sus gafas nos alertan de la rabia que anida en su interior. Ha llevado la misma camiseta de Metallica durante los últimos seis años.

Estilo de juego:
Gratuitamente violento.

Le gusta:
Disparar a las partes pudendas de los científicos de *GoldenEye*. Escupir de vez en cuando durante las partidas a *Duke Nukem*. Recitar poemas a base de eructos. Hacer budú con las Barbies de su hermana pequeña. Matar.

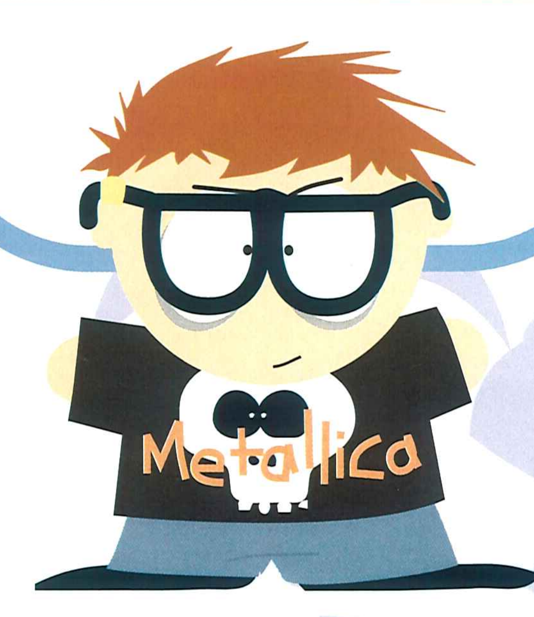
Odia:
Las leyes que limitan la posesión de armas de fuego. Los airbag. Walt Disney. Los seres humanos en general.

Hábitat:
Por las noches, es fácil encontrarlo rebuscando entre los diarios material para su álbum de recortes *Grandes Asesinos Múltiples de Nuestro Tiempo*. De día, trabaja cortando el jamón en la charcutería de un súper.

Porvenir:
Sus vecinos pueden dormir tranquilos mientras él pueda seguir sisándole ansiolíticos y sedantes a su madre. Todo depende del «Medicamentazo».

Nunca diría:
«¿Alguien se apunta a una partida multijugador de *Mario Kart*?»

Su comenterio más previsible:
«Venga aquí, abuelo, que he alquilado *La matanza de Texas* y un par de *snuff movies*. Ya verá qué bien nos lo vamos a pasar.»



CHIQUILÍN DE LOS JUEGOS

Perfil:
Consolero de edad expresable en un dígito y género indeterminado. Persuadió a sus padres para que le compraran la N64 apelando al interés pedagógico de *Pilotwings*. Puede completar *Mario 64* en menos de dos horas sin mirar siquiera a la pantalla. Nunca desafíes a un chiquilín a un duelo para dos jugadores.

Estilo de juego:
Agarra el stick analógico con ambas manos. Juega en el modo *deathmatch* de *GoldenEye* contra sí mismo (usando un pad con las manos y otro con los pies) y... siempre gana.

Le gusta:
La leche condensada, Leticia Sabater y machacar a su hermano mayor en cualquier juego disponible.

Odia:
Bañarse por la noche. El cole.

Hábitat:
Se lo puede ver intercambiando videojuegos en el recreo.

Porvenir:
Lo más probable es que se convierta en piloto de combate antes de su 20º cumpleaños. Alcanzará considerable notoriedad tras entrar en el sistema informático de la Bono Loto y lograr que se imprima en cada boleto «Este número no va a tocar, so memo». Después entrará en la NASA y construirá algo como la estación MIR.

Nunca diría:
«Mamá, papá, no me esperéis para cenar. Ni para desayunar...»

Su comenterio más previsible:
«Papi, ¿podría tener un PC para ayudarme con los deberes, porfa? Porfaa. ¡Porfaaaa!»

Seguramente...
Desencadenará por accidente la Tercera Guerra Mundial.



GO! GO!



NINJA DE CHAMBERÍ

Perfil:
Viste tejanos de esos cuya entrepierna cuelga por debajo de las rodillas. Sus colegas le dijeron que era la única manera de parecer un tipo duro en el salón recreativo del barrio, donde se lo puede encontrar fácilmente entre las 9 de la mañana y las 11 de noche, petrificado ante *Tekken 3*.

Estilo de juego:
Con el ceño fruncido y las falanges enloquecidas, Ninja usa los *beat 'em up* como suprema prueba de habilidad, como test de inteligencia y como prueba de virilidad. Nunca dejaría a medias una partida, ni siquiera para jugar a los médicos con Cameron Díaz.

Le gusta:
Consultar repetidamente el saldo de su cuenta en un cajero automático para ver cuán rápido puede teclear su número secreto. Contar los frames por segundo de cada juego. *Killer Instinct Gold*.

Odia:
Los juegos donde se precise usar el stick analógico.

Hábitat:
Cuando los salones arcade no están abiertos se lo puede encontrar durmiendo en la puerta de entrada de los mismos. Con una Game Boy.

Porvenir:
Acabará sucumbiendo a una infección sanguínea provocada por ampollas purulentas en las yemas de sus dedos.

Su comenterio más previsible:
«Vuelve a cargar *ISS64* para que pueda activar el truco de los cabezones. Si no lo haces te corto otro dedo.»

No se librará de:
Hipertrofia digital acompañada de artrosis precoz.



MANGA MAN

Perfil:
Manga-Man desprecia cualquier cosa que provenga de Occidente (exceptuándose a sí mismo, claro está) y prefiere sumergirse en tanta cultura oriental como pueda encontrar en las secciones de compras por correo de las revistas de consolas. Una vez estudió Tai Chi, pero lo abandonó tras dislocarse la cadera practicando la posición del loto (se quedó paralizado cinco horas hasta que su madre llegó a casa).

Estilo de juego:
Contemplativo.

Le gusta:
Los cartuchos de rol repletos de incomprensibles textos en japonés. Los juegos de puzzles con personajes de ojos enormes. El arroz. El sushi. El *mah jong* (una especie de dominó chino). La sección *Made in Japan* de *Magazine 64*. La caza de ballenas...

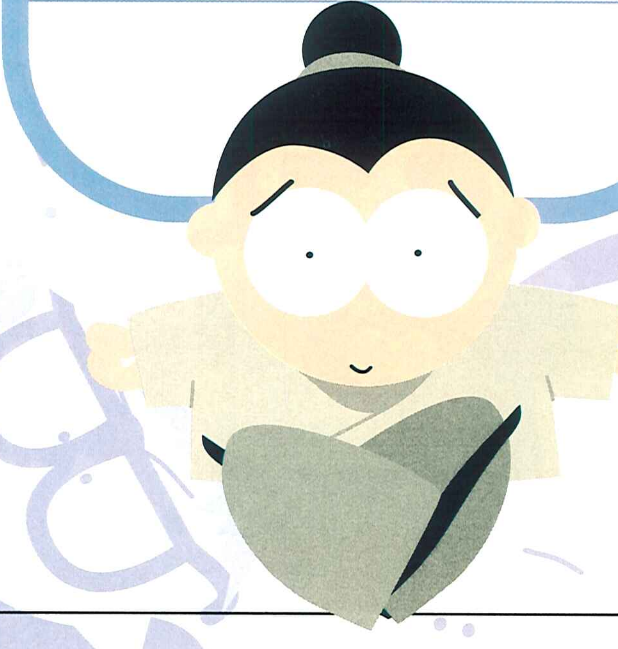
Odia:
No ser Lao sino de aquí al *lao*. Los grandes espacios al aire libre. La gente con ojos no rasgados.

Hábitat:
Un chalet adosado en un barrio elegante convertido, mediante pantallas de papel y palillos, en una habitación de 2 x 2 metros con un televisor gigante y un equipo de karaoke.

Porvenir:
Un día venderá su casa y emigrará a Japón. Cuando se le acabe el dinero volverá a España; es decir, al cabo de tres días.

Su comenterio más previsible:
«*Sayonara*, cretinos occidentales. Ahí os quedáis con vuestros cocidos flatulentos y vuestro cutre materialismo. Buda me espera en el centro de Tokio.»

Seguido, pocos días después de:
«¿Nadie habla castellano aquí? No encuentro la embajada española, no tengo dinero y unos trasgos de las cloacas me han robado las maletas.»





Sumérgete en wetrix
te hará sudar
este verano
Cuanto más profundizas en él,
mayor llega a ser la presión.
Bienvenido al mundo de Wetrix,
el espectacular puzzle de bloques
de agua que te mantiene inmerso en él
durante horas y horas. Sorprendente
juego en 3D para uno o dos jugadores.
ocean
ZED TWO
wetrix
NINTENDO64
PAL VERSION
Distribuido por:
INFOGRAMES
IBERICA
Copyright ZED TWO LIMITED / INFOGRAMES UNITED KINGDOM LIMITED 1998.
Ocean is a registered trademark. NINTENDO®, NINTENDO 64, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
ZED TWO
GAME DESIGN STUDIO
NINTENDO64

CUENTA,

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

ANÓNIMO REINCIDENTE

Hola de nuevo. Gracias por responder a todas las preguntas de mi carta anterior. En este tiempo me han surgido nuevas dudas, así que me he animado a escribiros otra vez, si no os importa.

1 Hasta ahora, ¿qué porcentaje de las posibilidades de la N64 creéis que se ha aprovechado? ¿Se llegará al 100% antes de la llegada a nuestro país del 64DD?

2 ¿Qué es eso de que la N64 tiene «problemas para aguantar muchas texturas en pantalla»? Es algo que escuché en el programa Game 40, en Los 40 Principales, y que no entiendo muy bien.

3 ¿Adjudicaréis a Zelda una puntuación de 100%? ¿Preferís Zelda o Final Fantasy VII? ¿Por qué?

Anónimo, Sevilla

Estimado «Anónimo de Sevilla», puedes escribirnos cuanto gustes. De hecho, nos embarga la emoción sólo de pensar en el día que recibamos tu tercera epístola. Por desgracia, nos faltan tiempo y espacio para contestar todas las cartas que nos llegan, por lo que nos vemos obligados a responder exclusivamente aquellas cuyos sobres cumplan los cánones geométricos que, en la Antigüedad Clásica, sirvieron para la composición de los trazados arquitectónicos. Hablamos, como ya debes haber supuesto, de las proposiciones aritméticas, algebraicas y geométricas que expuso Matila C. Ghyka en su *Estética de las Proporciones*. ¡Y el sobre de tu carta las cumple todas!

1 Es imposible saber qué porcentaje de las posibilidades de la N64 se ha utilizado hasta ahora ¡y aún es más imposible llegar a exprimir el hardware al 100%! Si te sirve como respuesta, hay juegos con escenarios tan grandes y elaborados que la consola tiene que modificarlos durante la partida: los píxels que componen las texturas rocosas de *Turok* se dividen o multiplican en función de a qué distancia te hallas de ellos; la CPU no trabaja con polígonos que no se ven (ya sea porque están detrás de otros, porque se encuentran lejos o porque hay niebla). ¿Cómo explicarlo mejor? La N64 trabaja siempre al 100%, el resultado depende de la calidad del juego que se le inserta.

2 No tiene ningún sentido. La N64 es, en cuanto a gráficos, la consola más potente que existe. Si hay problemas con alguna textura (como en el caso del humo en *GoldenEye 007*) es porque está mal comprimida en el cartucho, no porque la consola «no la aguante». En un par de números hablaremos a fondo sobre esta cuestión en un reportaje.

3 De momento, lo único que se merece un 100% es el peluquín del dire. No se le nota nada. En relación a *Zelda*, lo que sí te aseguramos es que *FFVII* no tiene nada que hacer a su lado. ¿Por qué? Porque el juego de PSX tiene personajes en 3-D sobre fondos en 2-D, como *Resident Evil*, y *Zelda* es 100% tridimensional (¡hasta los menús son en 3-D!); porque los combates de *Zelda* son a tiempo real y los de *Final Fantasy VII* no; porque... ¡Vaya, porque es 64 veces mejor! Pronto lo verás...

PITO, PITO, COLORITO

¡Hola! Me llamo Héctor, soy un fiel lector de vuestra revista y un futuro suscriptor. Quiero comprar dos juegos este verano, pero me cuesta un poco decidirme... ¿Podéis darme vuestra opinión sobre estos: Forsaken, NBA Courtside, GT64, Mission: Impossible, e ISS 98? Gracias.

Héctor, Barcelona

¡Pues no pides nada! En este mismo número encontrarás nuestra opinión (en forma de *Análisis*) sobre los tres primeros. Los otros dos también son fantásticos, cada uno en su género, pero no saldrán hasta septiembre.

CUENTA, CUENTA...,
Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A.,
Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª
esc. A. 08022 Barcelona

¿PISTOLAS? ¡OJALÁ!

Soy seguidor de vuestra revista y os tengo que felicitar por todos los apartados, son realmente interesantes. Quiero preguntar un par de cosillas que tengo en mente hace tiempo:

1 ¿Se conoce algún proyecto para N64 sobre juegos para pistola (que tengan una pistola por mando, como Time Crisis, de PlayStation)?

2 He oído y me han comentado que finalmente saldrá Tomb Raider II 64. ¿Es cierto?

Luis Echegaray, León

1 No tenemos noticias al respecto. Los rumores sobre un *shoot 'em up* en el que se controla un punto de mira con el stick analógico (sin pistola, como el modo francotirador de *GoldenEye*) todavía no son más que eso: rumores. Nosotros también estamos ansiosos por un juego de ese tipo para N64.

2 Se han dicho muchas cosas sobre *Tomb Raider 64*. Lo último que oímos fue que el proyecto se había cancelado, ya que Sony tiene un contrato de exclusividad sobre los derechos de *Tomb Raider 2*. Las cosas se han puesto difíciles entre Lara y Nintendo, pero... ¿imposibles? Todavía quedan esperanzas: hay quien asegura que Core está trabajando en un *Tomb Raider 3* para PlayStation 2 (Sony) y Katana (¡Sega!). Si Sega puede acceder a una tercera parte, ¿por qué no podría Nintendo negociar una versión para su plataforma? Todo es posible.

TEMPUS FUGIT

Hola, me llamo Rubén y soy uno de vuestros más fieles lectores. Yo no os escribo para hacer preguntas, sino para advertiros de una cosa: estamos en el año 1998. Lo digo por el póster de GoldenEye, que al parecer tiene 10 años más que la revista.

Rubén Querol, Castellón

CUENTA...

Muy cierto. No te imaginas la cantidad de gente que nos ha dicho lo mismo. No nos perdonáis ni un fallito, ¿eh? En cualquier caso, ya hemos ejecutado a los culpables para que puedas conciliar el sueño otra vez.

PRIORIDADES CONFUSAS

¿Qué tal, chicos? Tengo la N64 desde Navidad y me molaría que respondieseis a estas súper preguntas:

1 Cuando saquen el 64DD: ¿se programarán los mismos videojuegos en disco y cartucho?

2 ¿Se podrán escuchar CD de música en el 64DD?

3 ¿Es cierto que N64 no se ha lucido en ningún juego?

Rogelio Pérez, Teruel

1 Quienes compren un 64DD necesitarán una N64 para hacerlo funcionar. ¿Qué interés podrían tener estos usuarios en que apareciera el mismo título en dos soportes distintos? Los discos serán añadidos o juegos independientes de los cartuchos de N64. En cualquier caso, supondrán una oferta a veces alternativa, a veces complementaria de aquellos últimos.

2 No. Los discos del 64DD no son CD como los de PlayStation y Saturn. Se trata de un formato diferente, y van dentro de una carcasa de plástico (como los cartuchos). ¿Para qué quieres oír música con tu N64 pudiendo dedicar ese tiempo a jugar?

3 Es lo más probable. Gracias a *Super Mario 64* y *GoldenEye*, sabemos que los demás títulos no han hecho todo lo posible con el hardware. ¿Lo han conseguido estos dos? Cuando se programe algún día un cartucho mejor, constataremos que no.

UN PODIO MUY DISPUTADO

1 ¿Qué juego me recomendáis: Forsaken o GT 64?

2 Me gustaría que me clasificaseis del 1 al 3 (por orden de importancia) los siguientes juegos:
Banjo-Kazooie, Mission: Impossible, Zelda.

Anónimo, algún lugar

¿Cómo vas a demostrar a tus amigos que hemos publicado tu carta? No sabemos tu nombre, ni tu ciudad, ni tu provincia, ni tu planeta. Supondremos que efectivamente existes.

1 Este mes te traemos el análisis de los dos. Elige tú mismo: ¿carreras alucinantes o tiros alucinantes?

2 1° *Banjo-Kazooie*
1° *Mission: Impossible*
1° *Zelda*

Los tres son imprescindibles, chico.

ME LO CUENTE EN CRISTIANO

Hola, chicos. Me encantó el reportaje del número 1, Abrimos la Caja de los Truenos. Sin embargo, hay algunos conceptos que no entiendo...

1 Píxel/«se pixela».
2 Captura de movimiento a tiempo real/no real.
3 Beat 'em up.
4 Shoot 'em up en primera persona.
5 Arcade.
6 Screenshots.
7 Sprite.
8 Frames por segundo.

¡Ah! Quiero felicitaros por vuestra objetividad en las puntuaciones. Sois estupendos, seguid así.

Joan Torrent, Valencia

Hola, Joan. En primer lugar, gracias por el póster manga que nos has enviado (y que inmediatamente ha pasado a decorar las paredes de nuestra Redacción). Vamos a explicarte telegráficamente lo que nos preguntas (muy pronto profundizaremos sobre estas cuestiones en un reportaje).

1 Píxel: Cada uno de los «cuadraditos de colores» que componen un gráfico. Su agrupación integra los dibujos complejos que reciben el nombre de texturas. Un objeto «se pixela» cuando se acerca mucho a la pantalla y se ven los «cuadraditos» que lo forman (algo bastante desagradable).

2 Captura de movimiento a tiempo real/no-real: Una avanzada técnica de animación que consigue que los personajes se muevan exactamente igual que humanos de carne y hueso. Para lograrlo, un actor se ajusta un traje especial lleno de sensores, y ejecuta los movimientos que necesitarán los personajes del juego. Un ordenador a su vez «captura» esos movimientos mediante los sensores y los reproduce en un personaje poligonal (como Mario, por ejemplo). La captura de movimiento a tiempo real se utiliza más que nada para juegos de deportes o títulos muy realistas, como *ISS64* o *GoldenEye*. A tiempo no real implica alterar las leyes de la física para conseguir determinados efectos: si por ejemplo el «actor» que inspiró la animación de Mario permanecía un segundo en el aire cuando saltaba, ese lapso se dilató 2 ó 3 segundos para que Mario llegase mucho más alto y lejos de un brinco que un ser humano real.

3 *Beat 'em up*: Generalmente, son los juegos de lucha, aunque también entran en esta categoría clásicos como *Double Dragon* y *Ninja Gaiden* (arcades), *El Cuervo* y *Perfect Weapon* (de PlayStation) o nuestro *Mortal Kombat Mythologies*. Cualquier juego que consista en darse de piños es un *beat 'em up*, aunque no sea sobre un ring.

4 *Shoot 'em up*: Cualquier juego de tiros, ya sea en 2-D, en 3-D, en primera persona o en tercera. En «primera persona» (o «vista subjetiva») el jugador ve por los ojos del protagonista, como sucede en *GoldenEye*, *Doom*, *Quake*, etc. En «tercera persona» ves al personaje que manejas, como es el caso de *Super Mario*, *Mystical Ninja* o *Yoshi's Story*. *Shadows of the Empire* es uno de los pocos cartuchos que permiten cambiar la vista de primera a tercera persona en algunos niveles.

5 Arcade: Son las antaño llamadas «máquinas recreativas», esos videojuegos con armario propio que funcionan con monedas. Los programas arcade se caracterizan por ser muy rápidos, trepidantes y de escasa durabilidad (las partidas son muy intensas pero sólo duran unos minutos). En un programa para consolas, el modo arcade es el más rápido, difícil y corto. Típico de cartuchos de lucha y de carreras.

6 *Screenshot*: Es la captura de pantalla de un juego.
Se obtiene congelando la imagen de un programa en funcionamiento y exportándola mediante una tarjeta gráfica a un ordenador, donde se almacena como archivo de imagen. Tarde o temprano, se acaba convirtiendo en una de esas «fotitos» que ilustran los textos de nuestros análisis, etc.

7 *Sprite*: Cualquier grupo de píxels que forma un gráfico plano. O lo que es lo mismo: todos los gráficos no poligonales son *sprites* (y por lo tanto en 2-D). Por ejemplo, los enemigos en *Duke Nukem 64* son *sprites* y en *GoldenEye 007* son poligonales.

8 *Frames* por segundo: Son las imágenes que la consola envía al monitor del televisor cada segundo. A más *frames*, más fluida y realista es la animación del juego (aunque por encima de los 25 ó 30 *frames* la diferencia es inapreciable).

EL NÚMERO DEL GADOLINIO

A que no sabías que el 64 es el número atómico del metal gadolinio... ¿Ah, sí? ¡Menudo listillo! Veamos otros ejemplos de la importancia de esta mágica cifra en la historia de la Humanidad.

ALICIA EN 64, EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Cuando tus allegados se quejen de la cantidad de tiempo que pasas con la consola y sus periféricos (considerando *Magazine 64* un periférico hi-tech), les enseñas esta sección para demostrarles que estás ampliando tu culturilla.

¿Quién no conoce el famosísimo cuento *Alicia en el País de las Maravillas*, de Lewis Carroll? ¿Quién puede encontrar algo en común entre Nintendo 64 y ese libro (aparte de la fascinación casi malsana que parece sufrir cualquiera que se acerque a ellos)?



¡Presente! La clave está en la continuación, *Alicia a través del espejo*. En el capítulo VI, Alicia mantiene una absurda (¿podía ser de otro modo?) conversación con Humpty Dumpty. Durante la misma, este personajillo intenta convencer a Alicia de la conveniencia de celebrar los días de «no cumpleaños» en vez de los cumpleaños. La lógica de Alicia naufraga, como es habitual en ella, y no consigue dar con la respuesta.

Ésta es la solución de Humpty Dumpty. ¿Cuántos días de cumpleaños tenemos? Uno. ¿Y cuántos días de «no cumpleaños»? Trescientos SESENTA Y CUATRO. *Chapeau*. ¿Qué significa eso? Que si festejásemos los días de «no cumpleaños», tendríamos trescientas SESENTA Y CUATRO fiestas al año. ¿Y qué es lo mejor de las fiestas de cumple(o «no cumple»)años? Los regalos. ¿Puedes imaginarte trescientos SESENTA Y CUATRO regalos? ¡Hasta te apetecería pedir cosas que no tuviesen nada que ver con *Nintendo 64*!

En 1964...

...murió el arquitecto holandés Gerrit Thomas Rietveld que, entre otras cosas, diseñó (en 1918) la Silla Roja y Azul. De ella se ha llegado a decir que ha supuesto el cambio más importante en el lenguaje arquitectónico de los últimos quinientos años. ¿La ves, ahí al lado? Parece cómoda, ¿verdad? Aunque no mucho para jugar con la Nintendo 64. Si intentas poner la espalda recta contra el respaldo (que es lo que hay que hacer, según los médicos) quedas mirando enfrente y un poco hacia arriba. Pero, entonces ¿cómo diantre se va a ver la pantalla?

Es una pena, pero no tiene sentido incluirla en nuestra lista de regalos del no cumpleaños de pasado mañana. Vamos, que esta silla no tiene ninguna utilidad en el universo N64. ¡A la hoguera!... Espera un momento, a lo mejor le podemos sacar algún provecho.

Soluciones y utilidades para la Silla Roja y Azul:

a/ Atar la pantalla a la que esté conectada la consola a la lámpara de araña de tu saloncito.

b/ Proponer a algún fabricante de monitores que diseñe uno que se adapte a este nuevo equipo ganador: la Nintendo 64 y la Silla Roja y Azul.

c/ Utilizarla para reposar. Entre partida y partida, cinco minutitos para que descanse el guerrero. También parece confortable para la lectura... de Magazine 64, ¡por supuesto!

Ajá, incrédulo, ¿creías que en la Redacción íbamos a desperdiciar un solo bit relacionado con la consola?

Gracias a Aleix, de Girona, ya sabemos dónde estaremos el 15 de marzo del año 2060: en una fiesta de cumpleaños (estáis todos invitados, sobre todo tú, Aleix). Entretanto, iremos celebrando los días de «no cumpleaños».

-Ryu, el de *Street Fighter*, nació en 1964 (al menos así consta en el juego).

-64 son los partidos que se disputarán en el Mundial de Francia 98.

-Aunque el juego no sea muy bueno, 64 son los equipos que tiene *FIFA 64*.

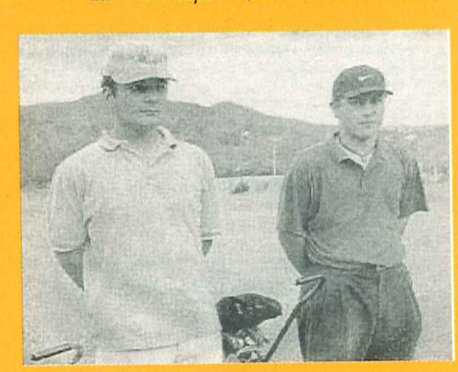
-Y lo último y más importante: ¡Nintendo 64 cumplirá el 15 de Marzo del 2060 64 años!

Guillermo, de Oviedo, ha descubierto una conexión esotérica entre el golf y la N64

Os mando esta noticia porque el protagonista es mi compañero de clase, Pablo Iglesias (un buen chaval, aunque lo suyo no son los videojuegos). Estudiamos juntos en 4º de E.S.O. Como soy un fanático de Nintendo, en especial de la N64, todo lo que tenga relación con el 64 me apasiona. ¡Y Pablo Iglesias ganó con un total de 64 golpes! Con esto me despido y que lo publiquéis os pido...

«Pablo Iglesias fue el vencedor absoluto de la primera edición del torneo «Swarovski» de golf, que se celebró el pasado domingo en el club de golf Las Caldas. Iglesias hizo 64 golpes. Otros ganadores fueron los siguientes: Alejandro Díaz, en primera categoría; en segunda, Santiago Lueje; Guillermo Sánchez, en tercera; y Victoria Escobedo, en la categoría infantil. Carmen Castro y Carmen López recibieron los premios a la bola más cercana, y Jaime Sánchez, al drive más largo. En la fotografía, Pablo Iglesias, el ganador del torneo (a la derecha), con Alejandro Díaz (a la izquierda).

La Nueva España (29 de marzo de 1998)



Si se te ocurren más pruebas de la relevancia histórica del número 64, escribe a El número del gadolinio, Magazine 64, M.C. Ediciones, S.A., Paseo San Gervasio 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.



Éstas son las estrellas que más brillan en el firmamento Nintendo, los faros que guían los juegos a buen puerto, los puntales de la civilización, el motor de nuestros sueños, los creadores de nuestras fantasías. Ellos son...

LOS 30 NOMBRES MÁS I
NINTENDO



MPORTANTES UNIVERSE

La lista de los poderosos, ¿no?» Bueno, si quieres llamarla así... No obstante, piensa que hablamos de importancia más que de poder. Estos dos conceptos, aunque no lo parezca, son distintos. Si nuestro principal criterio fuese el poder, Hiroshi Yamauchi sería el número 1, pero no un número 1 corriente, sería el número 1 más número 1 de la historia de los número 1. Nuestro objetivo es otro, máxime teniendo en cuenta que es precisamente la ausencia de concentración de poder en Nintendo lo que facilitará la sucesión del señor Yamauchi, que tiene previsto retirarse en un plazo de cinco años.

Shigeru Miyamoto es harina de otro costal. Ha inventado y creado sus juegos estrella para la Nintendo 64 durante años y se ha convertido en un valor por sí mismo. El software de Miyamoto constituye la espina dorsal de los lanzamientos N64 desde hace mucho tiempo, y así seguirá siendo. ¿Y años ha? Pensemos... Sin Mario, Donkey Kong, Yoshi, Fox McCloud, Zelda... ¡Qué vacío! ¡Qué desolación! Nada de nada.

Y ahora, empieza el resto de la lista. Un puñado de equipos æindependientes o asociados a la gran Næ de ensueño, unos cuantos creativos, unas gotas de angostura y la máquina sigue a todo ritmo. Mucha gente que hizo estupendos juegos sigue al pie del cañón. También hay muchos otros que simplemente supieron estar en el lugar adecuado en el momento adecuado. Empezamos. Tres, dos, uno...

GO! GO!

30 Mario Segali

El casero

Este hombre merece un puesto de honor. Sin él, Minoru Arakawa lo hubiese tenido más difícil a la hora de encontrar vivienda en el Nuevo Mundo y, además, un cierto fontanero bigotudo habría sido distinto. Es probable que se hubiera llamado Super Gazunta o Super Madoushi, ¿quién sabe? Ésta es la historieta completa: «Érase que se era... Un día, mientras se traducía del japonés al inglés *Donkey Kong* en las oficinas de Nintendo América, entró el propietario exigiendo los recibos atrasados del pago del alquiler. Tras habérselas con el irritado propietario, Arakawa se quedó con el nombre: Mario». El resto es cultura pop, iconografía de los 80... Mitos y leyendas urbanos. ¿Algún antropólogo aburrido?

29 Nintendo Power

Ingeniosa máquina publicitaria de Nintendo

La Nintendo Power empezó como un pequeño panfleto diseñado para que los superfans de Nintendo pudiesen saber cosas de los juegos antes que nadie. Se trataba de una inteligente estrategia, pues permitía a Nintendo enterarse de lo que demandaba su mercado y de la expectación que generaban sus productos en desarrollo. Desde entonces, esta revista ha ampliado su horizonte muy considerablemente, pero el efecto es el mismo. Hoy en día, cualquier juego o periférico que obtiene una buena reseña en Nintendo Power tiene aseguradas unas ventas iniciales espectaculares. Hay que tener en cuenta que se venden cada mes más de un millón de copias...

28 Ganon

Un bicho repelente de índole porcina y enemigo de link

No hay ningún indicio en este cerdito tan poco sociable que nos advierta del grado de maldad que es capaz de desarrollar. Tras hacer apariciones estelares en los títulos previos de *Legend of Zelda*, nos tiene a todos expectantes ante su inclusión en *Ocarina of Time*. Según nos han contado, podremos verlo más joven y además encontrar las claves de su malignidad. «Yo soy malo porque el mundo me ha hecho asííí» (léase cantando).

27 Alexey Pajitnov

Matamático, inventor de *Tetris*

Este chico tenía futuro en esto de los juegos. ¿Te imaginas cuántos puntos obtendrías con una palabra como su nombre en *Scrabble*? El Sr. Pajitnov creó uno de los juegos por excelencia, el Tetris, tan culpable como Mario o Link del multitudinario éxito de Nintendo en el mundo entero. Trabajaba como matemático para la Unión Soviética en aquellos lejanos años de la Guerra Fría y le gustaba experimentar con siluetas y ver cómo interconectaban. De un hobby tan raro salió un juego magistral que vendió a los avispado chicos de Nintendo. El resto es historia, la NES, la Game Boy y millones de adictos. ¿Te imaginas un mundo sin Tetris? A nosotros, sólo de pensarlo, nos dan escalofríos.

26 Bowser

Dinosaurio raptaprincesas

Toda cara necesita su cruz y es siguiendo esta lógica que encontramos a Bowser (o Kong Koopa, como le conocen allende de los mares). La vida en el Mushroom Kingdom puede ser muy aburrida si no fuese por las constantes molestias que nos causa Horned One. Por su parte, Mario no tendría nada que hacer en la vida si algún día Bowser se retirase. Nos lo encontramos también en *Mario Kart*. En fin, que Bowser tiene contrato blindado en la gran N.



25 Fox McCloud

Defensor de Corneria

¡Yuhi! ¡Otro soberbio juego exclusiva de Nintendo! El *Starfox* de 1993 dio la primera oportunidad a mucha gente de experimentar con las tres dimensiones en los juegos y ayudó a alargar la vida de la SNES con el chip Super FX. Después de un tiempo en las demoníacas manos de los desarrolladores, Fox y sus amigos volvieron triunfantes al ruedo. ¿Qué decir de *Lylat Wars 64* sin repetirse? Hasta fue un éxito en el atontado mercado japonés de la Nintendo 64. En su primera semana vendió más de 300.000 copias y volvió a dar sentido —económico— a las secuelas y las series. Es decir, que prepárate para una continuación de *Lylat Wars.*

24 Iriko Shoichiro

Presidente de Sega

¿Sega? ¿Qué pinta Sega aquí? La industria de los videojuegos está montada de tal modo que cualquier movimiento de una de las principales compañías —Sega, Sony o Nintendo— es inmediatamente conocido y contestado por las otras. Iriko Shoichiro es la sangre fresca de Sega, su nuevo tiburón. En Nintendo ya están alerta ante sus próximos movimientos.

23 Donkey Kong

Era un mono malo, ahora se ha reformado

La primera vez que vimos a Donkey fue allá por 1981. En aquella época emulaba a King Kong y tenía raptada a la voluptuosa Pauline. Pelillos a la mar: desde entonces ha cambiado mucho y es un ejemplo a seguir para otros malos de su excalaña. Su hijo, Donkey Kong Jr. ha demostrado que puede ser un buen piloto de karts y tomó el nombre de su padre, no en vano, en *Donkey Kong Country*. A partir de ese momento, Donkey Kong se retiró a sus flores, pero en los mentideros videojueguiles de Rare se cuenta que está pensando en volver.

22 Ken Kutagari

Presidente de Sony Computer Entertainment América

Lo mismo que decíamos para el número 24 sirve para este caballero, pero más. PlayStation es, presumiblemente, el mayor y más formidable oponente de Nintendo 64. Tiene casi tres veces más consolas repartidas por el mundo que Nintendo y muchos más desarrolladores que trabajan para ese formato. La máquina de Sony tiene una gran capacidad de competición y Nintendo tiene que ir tras ella. Sony proclama que sólo se aprovecha el 25% del potencial de la PlayStation, así que Nintendo tiene que estar muy atento a sus movimientos si quiere arrebarle el liderazgo consolero.

21 Yoshi

Dinosaurio muy vivo y con una lengua larguísima

Es pequeñito, es verde y tiene casi tantos fans como Leonardo DiCaprio. Tras su apabullante debut en el clásico *Super Mario World*, se ha convertido en el perfecto ayudante de Mario (en detrimento de su hermano Luigi, al que se ha visto en los últimos tiempos fregando el suelo del castillo de Daisy). Después de la gran obra de SNES que fue *Yoshi's Island*, había muchas esperanzas depositadas en su encarnación Nintendo 64, *Yoshi's Story*. El *sex appeal* —je, je— de Yoshi es uno de los valores seguros de Nintendo y tiene un gran valor estratégico al mantener la franja más joven de su audiencia, que es muy fiel. Como en todos los clásicos de Nintendo, demuestra que lo pequeño e insignificante puede ser igual de fuerte y poderoso que lo gigante o espectacular.



20 John Riccitiello

Presidente de Electronic Arts

Sólo en el año pasado, EA ganó más dinero que Dios (suponiendo que Dios pagase impuestos) y sigue siendo la tercera empresa más importante de software de entretenimiento del mundo. Las divisiones creadas por EA (como la EA Sports) son algunas de las compañías de juegos más poderosas que hay. No deja de ser irónico, dado que, a veces, los deportes que escogen son de los más aburridos. Contar con el respaldo de EA ayudará a Nintendo a dominar el mundo (de los videojuegos).

19 Masaya Nakamura

Presidente de Namco

Uno de los «cinco grandes» de la banda de los desarrolladores. El poder en el mercado de Namco quedó demostrado con su apoyo inicial a PlayStation, que generó grandes ventas de la máquina en los siempre flojos primeros seis meses. Namco ha declarado oficialmente su soporte a Nintendo 64; pero, como muchos otros desarrolladores, sigue esperando su despegue para arriesgar un solo duro, centavo o yen. Ahora que más de diez millones de hogares disponen de una Nintendo 64, esperamos que Namco se decida pronto a obsequiarnos con sus magníficos juegos.

18 Link

La próxima estrella del universo Nintendo

El número de juegos Nintendo 64 sigue incrementándose día a día, pero sigue habiendo déficit de uno de los géneros más apreciados por el público, los juegos de rol. El extraordinario éxito de *Final Fantasy VII*, de Square, que fue el juego más vendido de 1997, ha lanzado un mensaje: «Nintendo 64 necesita un nuevo *Zelda*. Y rápido». Desde hace más de diez años, los jugadores de NES, SNES y Game Boy han tomado parte en las fantásticas aventuras de este elfo andrógino. En su próxima escapada ha de pasarle algo espectacular. ¿Queremos que sobreviva la máquina en Japón o no? Confiamos en ti, Link.



17 Kenzo Toshimoto

Presidente de Capcom Japón

Capcom ha contribuido a definir la industria con algunos éxitos que marcaron época: *Resident Evil*, *Street Fighter*, *Ghouls 'n' Ghosts*, *Mega Man* y todas las viejas licencias Disney que posee. Es también una de las cinco grandes compañías japonesas de videojuegos. Si se deciden a colaborar activamente con Nintendo 64 saldremos muy beneficiados. Ya sabemos que tienen algo entre manos... Es un secreto a voces. Nosotros apostamos por *Ghouls 'n' Ghosts 64*. ¿Y tú?

16 Matsunaga Hikaru

Ministro de Economía de Japón

La industria de los videojuegos se mueve como las grandes industrias de hoy en día: por todo el globo. Nintendo, Sony o Sega son compañías japonesas con sus centrales en Japón que gozan de un éxito y una presencia desmesurados en el resto del mundo. Es por ello que el Sr. Hikaru figura en nuestra lista.

El estado general de la economía japonesa tiene implicaciones en la vida de todos nosotros y, por supuesto, en la de Nintendo. En esta época incierta para la economía del país del Sol Naciente, la labor del ministro de economía es más importante que nunca.

15 Shigeru Ota

Presidente de Nintendo Europa

El Sr. Ota fue uno de los primeros empleados de las oficinas de Nintendo en Kyoto. Desde entonces se ha encargado de hacer despuntar la compañía en los mercados internacionales. Ahora le toca a Europa.

En 1980 fue uno de los que formaron el equipo original que desembarcó en los Estados Unidos junto a Minoru Arakawa con el objetivo de revitalizar el endeble mercado consolero americano. Siendo como era la mano derecha de Arakawa, Ota ayudó a que las cifras del mercado de los videojuegos pasasen de apenas 100 millones de dólares a los 7.000 millones de hoy en día. En diez años. El éxito de Ota con Nintendo America nos da una pista de lo que será capaz de hacer en Europa.

14 Gumpei Yokoi

Fallecido inventor genial para nintendo

Gumpei Yokoi fue un hombre al que movió la pasión. Un visionario creativo y técnico que inventó algunas de las más importantes piezas de hardware de Nintendo: Game & Watch, la Nintendo Love y la eterna Game Boy. También fue responsable de los primeros movimientos de Nintendo en el mundo de los juguetes. No podía evitar pensar continuamente en nuevas formas de entretenimiento. Su reciente fallecimiento nos ha dejado si un genio. A pesar del fracaso de su incomprendida Virtual Boy, el legado de Yokoi a Nintendo es inconmensurable.



13 Hiroshi Imanishi

Jefe de R&D One at NCL; Manager de Asuntos Generales en Nintendo

Imanishi, ¿qué Imanishi? Como es todo un caballero, no se enfadará porque no conozcas su nombre. Es una de las piezas claves de Nintendo y fue contratado directamente por Yamauchi mucho antes de que Mario estuviese en la cabeza de Miyamoto. Imanishi fue el fundador de la división de juegos en 1969. Hoy en día es la sombra de Yamauchi y su mano derecha.







Kuniaki Kinoshita

Presidente de Konami Computer Entertainment, delegación de Osaka

Aunque Kagemasa Kozuki es el jefe de operaciones de Konami, el hombre que más influye en los juegos Nintendo que allí se producen es el Sr. Kinoshita. Konami es la única de las «cinco grandes» (Capcom, Square, Enix, Konami y Namco) que se ha comprometido claramente con Nintendo 64 desde el primer día, demostrando en todo momento que quiere asegurar el éxito de nuestra consola a largo plazo. Y a la vista, ¿qué tienen ellos? Agárrate: *Castlevania 64*, *Hybrid Heaven* e *ISS '98*. Uf.

Takashi Tezuka

Diseñador estrella de Nintendo

El Sr. Tezuka tiene, para algunos, tanto talento para diseñar juegos como Miyamoto, pero es mucho menos conocido y trabaja, más o menos anónimamente, en las oficinas japonesas de Nintendo.

En muchos de los grandes videojuegos de Nintendo su nombre aparece como director cuando el de Miyamoto aparece como productor. Por supuesto, estos dos genios han colaborado en muchas ocasiones, pero vale la pena resaltar entre otros títulos: *Zelda III* (SNES), el grandioso *Zelda IV*: Link's *Awakening* (GB), los dos *Pilotwings, Yoshi's Island y Yoshi's Story*. Ahora, él y Miyamoto están enfrascados en *Zelda 64*. Si tiene tamaña responsabilidad en sus manos es por algo...

Tim & Chris Stamper

Copresidentes de Rare

Lo que pasa en Rare sólo lo saben ellos, son el enigma de la industria de los videojuegos. Inicialmente, la compañía se llamaba Ultimate: Play the game y los hermanos Stamper fueron los fundadores. Tras mucho esfuerzo y dinero, se ha convertido en una de las más respetadas y competitivas entidades del mundo de las consolas. Son el ejemplo a seguir para el resto de compañías y los consumidores compran sus juegos como locos. ¿Es necesario decir algo más?

Pues sí. A ellos no les gusta darse importancia, pero los hechos son incontestables: ya se ha perdido la cuenta de lo que han vendido *Goldeneye* o *Diddy Kong Racing*. Es decir, que Nintendo tiene un buen aliado en esta fantástica empresa desarrolladora. La calidad de sus títulos está fuera de toda duda. Ahora sólo queremos saber qué sorpresas nos depararán para lo que queda de año.



8 Mario

Solo el Dire de Magazine 64 no sabe quien es

Es más que la estrella de una serie de videojuegos, es la imagen de Nintendo. Para que quede claro: Mario es Nintendo. Brillante, optimista, lleno de energía y coraje,... Esta personalidad es la que el fontanero del mono refleja. Millones de personas compran sus juegos, leen sus cómics, visten sus calcetines (y sus paños menores)... Crear un personaje que se infiltre de este modo en la vida cotidiana es el sueño de todas las compañías de videojuegos (y de no videojuegos). Muy pocas veces se ha conseguido. Puede que sea su encanto infantil, puede que sea su inclusión en la mejor serie de videojuegos jamas creada. No importa el porqué, importan los hechos. Y el hecho principal es que Mario se ha convertido en un icono de la cultura pop, de los últimos años del siglo XX, del fin del segundo milenio... Y cualquier éxito de Mario es un éxito de Nintendo.

7 El jugador

Compra. ¡Compra! ¡COMPRA!

«¿El jugador? *Quoi*? ¿Habláis de mí?» Sí, de ti y de todos los que empleáis parte de vuestro tiempo de ocio con las consolas. De ti y de todos los que hemos gastado nuestro dinero en cartuchos Nintendo desde hace veinte años. Ten en cuenta que tus decisiones finales a la hora de comprar son las que han hecho que el mercado y la compañía sean ahora lo que son. Sin nosotros, Shigeru Miyamoto sería un mendigo y el mundo mucho más triste y hostil... BUA, BUA. Mario sería, en el caso de que fuese, un montón de píxels desordenados y aburridos, y Bowser sería el dueño y señor del Mushroom Kingdom. La industria de los videojuegos nunca se habría recuperado de la gran crisis de mediados de los ochenta, Yamauchi y compañía estarían trabajando para cualquier otra compañía y esta revista no existiría. ¡Qué panorama! Tranquilidad, sólo son suposiciones. Nada de esto va a pasar. En serio. Hemos dicho que tranquilo. ¡Saca la cabeza del horno, narices!

6 EL stick analógico

Mmm, movimientos suaves como la seda ¡y en 3-D!

Cuando en los últimos años se preguntaba a Howard Lincoln una y otra vez acerca de las innovaciones de hardware para la Nintendo 64, sólo hablaba del controlador. Que si seria como nada visto antes, que si cambiaría la forma de jugar para siempre... Se notaba que estaba orgulloso de lo que decía y de sí mismo. Los snobs que juegan con PC han disfrutado durante mucho tiempo de la profundidad y libertad que les ofrecía un controlador analógico, pero finalmente fueron la N64 y Mario los que acercaron el pad analógico a las masas. Sin esta pequeña maravilla, los desarrolladores no podrían hacer muchas de las cosas que se les ocurren, y los juegos de la Nintendo 64 no serían como los conocemos.

5 Howard Lincoln

Presidente de Nintendo América

¡Qué aspecto tan respetable! No dejes que te engañen las apariencias... Howard Lincoln tiene más agallas que una máquina Pachinko. Sin sus habilidades en el mundo de los negocios, sus métodos analíticos y su experiencia legal, Nintendo hubiese tenido pocas probabilidades de sobrevivir a la multitud de juicios que se han presentado. De algún modo, es el más importante de los ejecutivos de la empresa, su representante en los ámbitos legal y económico. Sigue siendo la cara occidental de Nintendo y, junto a Main y Arakawa, el que lleva las riendas de Nintendo América.

4

Minoru Arakawa

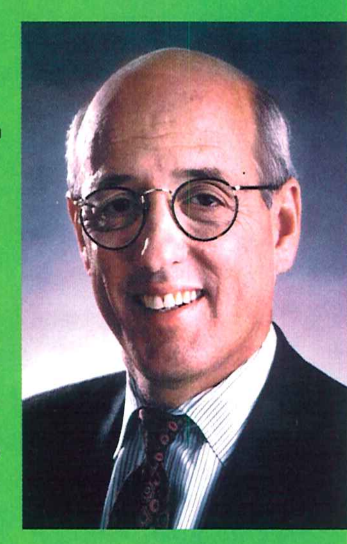
Presidente de Nintendo América

Sin la dedicación, el compromiso y la perseverancia del Sr. Arakawa, es muy probable que la división americana de Nintendo no se hubiese desarrollado hasta muy entrada la década de los ochenta. Desde que ingresó —vía matrimonial— en la familia Yamauchi hace veinte años, Minoru Arakawa se ha dedicado a introducir la empresa en el Salvaje Oeste. Meter baza en el mundo arcade y conseguir resucitar ese cadáver que era el mercado de las consolas en Estados Unidos fueron sus objetivos primordiales. Era difícil, estaba en un país desconocido para él y rodeado de extraños, pero lo hizo. Una curiosidad: tiene tendencia a quedarse dormido en los lugares más inverosímiles. Una tarde estaba paseando con Howard Lincoln y, de repente, decidió echarse una cabezadita bajo un árbol. No está mal, ¿verdad? Pues aún no sabes lo mejor: el árbol estaba en medio del recorrido del Abierto de Estados Unidos de Golf. Suerte que el Sr. Lincoln le rescató a tiempo. Es rigurosamente cierto, incrédulo.

3

Peter Main

Vicepresidente de Ventas y Markenting de Nintendo América



En términos jerárquicos, Arakawa sigue siendo el hombre de Nintendo Japón en América, pero el verdadero artífice del fenomenal éxito de Nintendo en América hoy en día es este señor tan simpático: Peter Main. El mercado americano de Nintendo 64 se ha conseguido prácticamente a base de publicidad e imagen corporativa y el responsable de ambas cuestiones es Peter Main. Él es quien fija los precios y estudia qué quieren y cómo son los consumidores americanos, y entonces desarrolla extraordinarias campañas publicitarias para atraer ese público potencial. Todo es cuestión de imagen, agenda y previsión. El cliente siempre manda. Como si a todos los jugadores les da por exigir un juego de ajedrez que cueste un billón de pesetas... La estrategia de márketing y ventas de Nintendo América ha sido la clave de su fulgurante éxito en E.E.U.U. Ya en tiempos de *Super Mario 3*, Peter Main se inventó el concepto de «videojuego-acontecimiento», que consistió en copiar las estrategias hollywoodienses a la hora de lanzar sus productos. La presentación de la NES, *Super Mario Brothers*, *The Legend of Zelda* (en cartucho dorado), la Nintendo 64... Gracias a la campaña de promoción, las primeras consolas Nintendo 64 se vendían en el mercado negro a tres veces su precio en su primera Navidad. Ese año, la revista *Time* hizo distinción a la Nintendo 64 de su galardón «Producto del Año». Y hoy en día, ¿qué? El presupuesto para promociones es de veinte millones de dólares anuales. Peter Main, el hombre que cambió las estrategias publicitarias en el mundo de los videojuegos.

2

Hiroshi Yamauchi

Presidente de Nintendo. Productor ejecutivo de Nintendo software

¿Qué decir? El hombre que se puso al frente de Nintendo con 21 años, echó a la mitad de los ejecutivos (algunos de los cuales eran familia suya) y convirtió a Nintendo en la empresa japonesa de más éxito del siglo XX. Nintendo ha sido escogida por todas las revistas de negocios del sudeste asiático como el modelo a imitar. Aún hoy en día, en medio de una guerra comercial inaudita, la compañía tiene el suficiente poder como para atemorizar a sus adversarios. Todo esto puede ser atribuido a las cualidades de Yamauchi y a su extraordinaria visión para los negocios.



Los más avispados de vosotros habréis leído su nombre al final de todos los juegos Nintendo. Es el «Executive Producer» o Productor Ejecutivo. No creáis que Yamauchi juega, sólo se «interesa» por los juegos. En términos de motivación, hace algo absolutamente importante: asusta a la gente. Es un diablo vestido en un impecable traje azul. Va por ahí insultando a sus empleados de más bajo rango. Nadie en Nintendo que haya decepcionado a Yamauchi ha mantenido su puesto de trabajo. Sin embargo, crea algo brillante y estarás en el Olimpo de uno de los mayores líderes de la Era de la Información.

Yamauchi alienta a sus empleados inculcándoles un gran sentido de la responsabilidad. Un artista recuerda como una noche, muy tarde ya, estaba trabajando solo en un proyecto. Retocando y arreglado diseños, estaba preocupado porque el equipo de desarrolladores no acababa de captar la estetica que él había creado. Incluso se hablaba de descartar ese trabajo. De repente, un escalofrío recorrió la espalda del pobre artista: Yamauchi estaba allí, de pie, quieto, mirándole con calma. El presidente se le acerca y le dice: «Su juego es importante para Nintendo». ¿Quién puede escuchar eso y no hacer jornadas de 40 horas diarias?

1

Shigeru Miyamoto

Jefe de diseños de juegos, Nintendo

La contribución de Miyamoto al éxito masivo de Nintendo es maomeno, aproximadamente, a grosso modo INCALCULABLE. Sus logros han sido avalados tanto por la crítica como por el público y él mismo parece estar por encima del bien y del mal. Cualquier otro artista del campo de los videojuegos está a años luz de él. ¿Nos hallamos ante el Steven Spielberg de los videojuegos? No, Steven Spielberg se ha equivocado en alguna ocasión...

En lo últimos tiempos ha sido su especial talento para diseñar videojuegos universalmente aclamados lo que ha hecho de Nintendo lo que es ahora. Podríamos hablar de sus enemigos, que claman que Miyamoto sólo es la cara de un gran equipo de artistas y desarrolladores aún mejores que él. En cierto modo tienen razón —ahí está Takashi Tezuka para probarloæ, pero lo que está claro es que en Nintendo no te contratan si no eres el mejor del mundo.

La gran N se enfrenta a dos retos en 1998: afianzar su posición en América y revitalizarse en Japón. Sólo hay un juego en el mundo que pueda conseguir ambas dos cosas: *Zelda*. No es una casualidad que Miyamoto haya delegado responsabilidades últimamente: se está concentrando en *Zelda*. Este juego ha de ser un éxito de tal calibre que las heroicidades de Mario queden relegadas al olvido. *Zelda 64* es un título crucial para Japón (el mercado japonés acoge a las más importantes compañías de software del mundo y el público japonés está empezando a perder la fe en Nintendo 64). Es decir, que la obligación de Miyamoto es superar las expectativas, no alcanzarlas. Nintendo necesita algo especial para acabar ganando la batalla en el mundo de los videojuegos. Esperemos que a lo largo del año lo consiga.



N

CONCURSO YOSHI'S STORY

JUEGA CON...



Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 10 CARTUCHOS DE *YOSHI 'STORY*. RESPONDE CORRECTAMENTE A NUESTRAS PREGUNTAS, RELLENA EL CUPÓN ADJUNTO Y ENVÍALO A CONCURSO *SNOWBARD KIDS, MAGAZINE 64*, PASEO SAN GERVASIO, 16-20, ESC. A ENTLO. 2ª, 08022 BARCELONA ANTES DEL PRÓXIMO 1 DE AGOSTO.

A- ¿Cuántas letras tiene el nombre de pila del creador de Yoshi?

B- ¿De cuántas páginas consta el cuento animado de Koopa?

CUPÓN

RESPUESTAS:..

....

NOMBRE:..

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN:..

CÓDIGO POSTAL:..

PAÍS:..

TELÉFONO: ....

LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.
2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.
3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.
4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.
5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.
6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.

GANADORES DEL CONCURSO SNOWBOARD KIDS

Carmen Cerrillo Sánchez (Tarragona)
Àlex Garrido Caballero (Barcelona)
David Hens León (Barcelona)
Eduard Masip Sobré (Barcelona)
Enrique Moure Cuadrado (Leganés)
Álvaro Núñez Almagro (Madrid)
Iván Olmo Fernández (Barcelona)
Carlos Pérez Cárdenas (Madrid)
Miguel Rameau Rodríguez (Fuenlabrada)
Pablo Torres Vidal (Castellón)

RESPUESTAS CORRECTAS:
A- 6 NORMALES Y 3 SECRETAS.
B- ROJOS Y AZULES.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

ENTIÉNDEME

- El nombre del juego
- El distribuidor
- El desarrollador
- Un resumen de nuestro análisis
- Trucos y consejos para sacar el máximo provecho del juego
- La puntuación
- El número en el que fue analizado
- Cuánto vale

ADIVINA QUIÉN SOY

CALABAZA/HELLO! WEEN | **0000** | **0 ● 1%**

No te pases noches enteras buscando: en nuestro *Directorio* te proporcionamos una breve reseña y los datos imprescindibles sobre los títulos de N64 editados en España. Cada mes actualizaremos los precios y revisaremos las puntuaciones, que subirán, se mantendrán o caerán dependiendo de la calidad de los nuevos cartuchos que vayamos examinando. El símbolo IH (Invitados de Honor) acompaña a aquellos juegos cuyo lanzamiento tuvo lugar con anterioridad al nacimiento de *Magazine 64* y que no han aparecido en la sección *Análisis*.

● Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

AEROFIGHTERS ASSAULT

KONAMI/PARADIGM | **9.990** | **4 ● 77%**

Un auténtico simulador de vuelo y una alternativa a *Lylat Wars* que deberías tener en cuenta. El título de Paradigm te pone al mando de un montón de aviones diferentes (cazas reales) para acabar con toda suerte de malos: combates aire-aire, aire-tierra, ambas cosas a la vez... El control de los aparatos se ajusta con total precisión al mando analógico, y la variedad de armas es algo fuera de lo común. Mejor que cualquier simulador de vuelo de 32 bits pero inferior a la mayoría de los de PC.

● Cuando tu objetivo sea un punto en tierra, vuela bajo y a gran velocidad. Los aviones enemigos no podrán alcanzarte.

DUKE NUKEM 64



NEW SOFTWARE CENTER/GTI | **13.990** | **2 ● 85%**

El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64. Cantidades industriales de sangre y vísceras, violencia malsana, dolor... Lástima que Nintendo haya censurado ciertas escenas subiditas de tono en la conversión (precisamente, las que habían hecho tan famoso a *Duke*). Aun así, no deja de ser una auténtica gozada. ¿Tu hermana pequeña es repelente y no te dejan suicidarla? Desahógate.



● Recuerda que no ya no puedes disparar contra las damiselas descocadas. Para liberarlas, usa el botón Abrir (por defecto, el botón lateral derecho).

BAKU BOMBERMAN

NINTENDO/HUDSON | **8.990** | **1 ● 73%**

El mítico hombrecillo experto en explosivos de las 2-D, inmerso en escenarios tridimensionales de impecable aspecto. Goza de unos gráficos espectaculares y una correctísima utilización del *mip-mapping*, pero arrastra una escasa jugabilidad y un modo multijugador muy pobre. Las pantallas son demasiado fáciles y los jefes de final de pantalla parecen invencibles. Ésta es la primera vez que las 3-D afectan a la calidad de un veterano.



● Cuando topan oblicuamente con una superficie, las bombas no se detienen, sino que se deslizan por ella con resultados imprevisibles.

DIDDY KONG RACING



NINTENDO/RARE | **8.990** | **2 ● 90%**

Un juego que ya encabeza la lista de favoritos de muchos usuarios de N64. *Diddy Kong Racing* es el primer título de aventuras y carreras, todo en uno. Disfruta con sus escenarios enormes, sus gráficos impecables, sus jefes al final de pantalla y un desfile inacabable de personajes. Es tremendamente divertido, muy largo y ofrece la posibilidad de jugar cuatro personas a la vez sin ralentizarse en absoluto. Imprescindible.



● Para conseguir una salida súper rápida, espera a que la señal «Get Ready» aparezca. Cuando ésta se esfume, aprieta el acelerador, justo antes de «Go!». No es fácil.

BLAST CORPS



NINTENDO | **9.900** | **1 ● 88%**

Un juego sorprendente, divertido y original como pocos. Tu delicado oficio será demolerlo todo (edificios, monumentos, depósitos de agua, montañas...) para abrir paso a un convoy que transporta armas nucleares. ¿A base de pico y pala? Hay formas mucho más apetecibles: ¿qué tal una selección de vehículos de demolición? También es un estupendo juego de carreras que no te puedes perder. Lo único decepcionante es su duración: se acaba demasiado pronto.



● Aparca junto a un edificio con la puerta de tu vehículo pegada contra éste. Si pulsas Z repetidamente, la estructura explotará.

EXTREME G





NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | **9.990** | **1 ● 87%**

Se trata del *Wipe Out* de N64 (aunque otros imitadores, como *F-Zero X*, están en camino). Muy fluido y rápido, pero incontrolable. Los enemigos conocen las pistas a la perfección y resulta prácticamente imposible ganar una carrera. No obstante, hay que reconocerlo como una verdadera proeza técnica. Si le dedicas suficiente tiempo y llegas a conocer las pistas, será uno de tus juegos preferidos. Sobredosis de velocidad... y de niebla.



● Prueba a teclear «fisheye» en la pantalla de nombre del jugador. Esto provoca la extraña sensación de estar en una pecera mientras conduces. Curioso.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98



ELECTRONIC ARTS



1 ● 93%

¿Quién lo hubiera pensado? Nacido para borrar *FIFA 64* de la memoria colectiva, el nuevo y mejorado *FIFA* introduce la clase de juego de pases fluidos que hicieron de *ISS 64* algo grande. Aunque no ensombrece en absoluto al título de Konami, su repertorio de equipos internacionales con jugadores fácilmente identificables magnifican su atractivo. Prevemos que es el anticipo de un *FIFA '99* formidable.



● Prueba a usar el voleo alto (Arriba-C) para buscar jugadores delante de ti. Es más seguro que los pases rasos, puesto que evitas los marcajes.

FIGHTER'S DESTINY



INFOGRAMES/IMAGINEER 11.990 3 ● 85%

Uno de los mejores juegos de lucha en cualquier plataforma. Aunque carece de las texturas y la profusión de detalles gráficos de *Mace*, *FD* goza de una animación inmejorable. Los modos de juego son numerosísimos, y la lista de movimientos es casi interminable. Además, cuenta con un original sistema de «aprendizaje»: el juego presenta a un maestro que enseña nuevas técnicas y movimientos a los personajes. Los luchadores recordarán las lecciones aprendidas guardándolos en una tarjeta de memoria.



● Cuando te quedes colgado al borde del cuadrilátero, en lugar de subir espera a que tu adversario se aproxime y pulsa A + B. «Ring Out!»

GOLDENEYE 007



NINTENDO/RARE 8.990



1 ● 94%

Es nuestro juego preferido: goza de la mejor inteligencia artificial que se ha visto nunca, los enemigos son actores reales escaneados y poligonados (animados después con motion capture), los gráficos son impecables, las pantallas son enormes, el modo multijugador es fantástico... ¿Por qué no tiene un 100%? Por si le encuentras algún fallo que se nos ha escapado... Esperemos al nuevo 007 de Rare para adjudicar un 100%. Prudencia obliga.



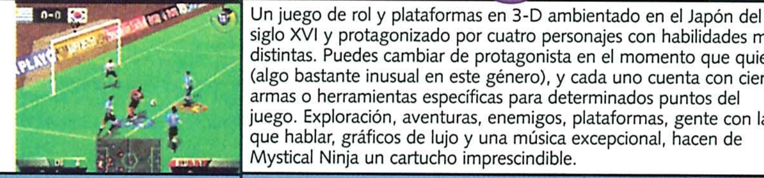
● En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡Sorpresa! Éstos responden a la agresión con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

INT. SUPERSTAR SOCCER 64



KONAMI 8.990 1 ● 92%

Para muchos, el mejor juego de fútbol nunca habido. *ISS 64* es, sencillamente, una obra de arte. Tiene un aspecto maravilloso, pero si por algo sobresale de verdad es por su realismo. Puedes ejecutar las jugadas de pase más intrincadas para que el delantero marque el gol más glorioso.



● Como la vida misma. Un juego casi sin defecto alguno que sólo podría mejorar con la adición equipos reales.

LYLAT WARS



NINTENDO 10.990 1 ● 90%

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Los 18 niveles y las diferentes rutas posibles son espectaculares. Si bien es cierto que tiene algunos defectillos, ninguno es demasiado relevante. Perfecto para jugar solo, perfecto para jugar con tres amiguetes... Gráficos geniales y una incomparable respuesta al Rumble Pak (incluido con el cartucho). Uno de los mejores títulos para tu consola.



● Consigue medallas de oro en todos los niveles para el modo tanque y Expert con cuatro jugadores.

MACE: THE DARK AGE



NSC/ATARI/MIDWAY 13.990



1 ● 81%

Un peso pesado del género de lucha: escenarios tridimensionales interactivos por los que los personajes pueden desplazarse a su antojo, luchadores poligonales con cantidad de movimientos exclusivos, multitud de opciones... ¿Fallos? Puede que sea demasiado rápido, se echan en falta más personajes y el control digital no se diferencia apenas del analógico... ¡Qué demonios, es prácticamente perfecto! No puede faltarte.



¿Quieres ser Pojo el Pollo? Escoge a Taria. Al final de un asalto, haz Execution y tu rival se convertirá en pollo. En la próxima selección de personaje, elige a Taria con A y sostén Start hasta «¡Fight!» ¡Ya eres Pojo!

MADDEN 64

ELECTRONICS ARTS 12.990 2 ● 92%

A diferencia de *FIFA*, la serie *Madden* de Electronic Arts no ha defraudado en ninguna de sus apariciones anuales. En su primera salida al escenario de los 64 bits, demuestra estar en mejor forma que nunca. En efecto, ésta es probablemente la mejor versión del juego hasta la fecha. Ábrete camino practicando 300 jugadas de carreras y pases, y saca partido de un interminable inventario de estrategias ofensivas y defensivas.



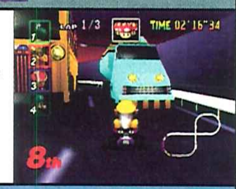
● Aunque *Madden 64* te ofrece ocho vistas distintas, la «Madden cam» sigue siendo la más recomendable por su equilibrio entre amplitud de perspectiva y percepción de detalles.

MARIO KART 64



NINTENDO 9.990 1 ● 91%

Sólo a los muchachos de la propia Nintendo se les podía ocurrir convertir un plataformas de toda la vida en un juego de carreras. *Mario Kart 64* es un término medio entre el juego estrella de N64 (*Super Mario 64*) y *Diddy Kong Racing*. Desenfadado, original, divertidísimo, preciso... El control se ajusta a la perfección al mando analógico y la curva de dificultad es la idónea. Un cartucho de calidad indiscutible.



● En la salida de la carrera, dale al acelerador justo antes de que la luz se ponga verde y saldrás embalado.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

KONAMI 12.990 5 ● 95%

Un juego de rol y plataformas en 3-D ambientado en el Japón del siglo XVI y protagonizado por cuatro personajes con habilidades muy distintas. Puedes cambiar de protagonista en el momento que quieras (algo bastante inusual en este género), y cada uno cuenta con ciertas armas o herramientas específicas para determinados puntos del juego. Exploración, aventuras, enemigos, plataformas, gente con la que hablar, gráficos de lujo y una música excepcional, hacen de Mystical Ninja un cartucho imprescindible.



● Cuando quieras subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente el botón de salto, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

NBA HANGTIME

NEW SOFTWARE CENTER/GTI 13.990



IH ● 75%

La inmortal serie *NBA Jam* se perpetúa en la N64 con esta conversión del arcade algo obsoleta. Dejando de lado que sus 3-D y el trabajo sobre los sprites no son merecedores de ser acogidos en la N64, el verdadero talón de Aquiles de *Hangtime* son los partidos dos contra dos, que devienen aburridos rápidamente. Recorrer de punta a punta la pista sin descanso, intercambiando canastas con la CPU, no es nuestra idea de la diversión. La lista de trucos más larga no podría mantener tu mirada fija en la pantalla mucho rato.

● Para crear duplicados de los jugadores estrella, introduce 0000 como tu número de identificación. Ahora, teclea tu nombre como nombre del jugador.

GO! GO!

NBA PRO '98

KONAMI 13.400  4 ● 82%

El simulador de baloncesto en 3-D que necesitaba N64. Las fotos de todos lo jugadores reales de la NBA se han escaneado y puesto sobre personajes poligonales animados mediante captura de movimiento. La variedad de técnicas que se pueden ejecutar en la cancha es fascinante, aunque su auténtico punto fuerte es el modo para varios jugadores. Sin embargo, algunas cámaras presentan serios problemas a la hora de seguir la acción, le falta sensación de tridimensionalidad y le sobran estadísticas.



● Para machacar, pulsa Z al entrar en el área de canasta y, justo antes de llegar al aro, suéltalo y pulsa B+»atrás» (con el stick analógico).

SNOWBOARD KIDS



NINTENDO/ALTUS 8.990 4 ● 90%

Nuestro primer título de carreras sobre tablas de snowboard. Es tremendamente rápido, y permite hacer piruetas increíbles. Gracias al impecable uso que los programadores de Atlus han hecho del *anti-aliasing*, la nieve parece casi real. Los escenarios se han detallado con todo el cuidado del mundo, y el modo para varios jugadores funciona de miedo. Los personajes se nos antojan demasiado caricaturescos, con sus cabezas gigantes y sus nombres de golosina.



● En las pistas fáciles, toma las curvas por la parte exterior; así no tendrás que ladear la tabla y no perderás velocidad. En las difíciles, haz un giro muy cerrado y frena a mitad de la curva.

NHL BREAKAWAY '98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 12.990 4 ● 84%

Un excelente simulador de hockey para N64. Su acción frenética y la multitud de modos que ofrece lo convierten en uno de los cartuchos más equilibrados que hemos analizado: combina la clásica mecánica de los juegos deportivos (un partido tras otro) con ciertos elementos de estrategia. Puedes controlar los fichajes, la salud de cada jugador, los entrenadores, las peleas sobre el hielo... Un juego fantástico si no fuera por un pequeño detalle: es de hockey.



● En el menú de Create Character, en lugar de crear «seres perfectos» para tu equipo diseña «verdaderos desastres» y mételos en las plantillas de los equipos contrarios.

SUPER MARIO 64



NINTENDO 9.990 1 ● 96%

¿Qué se puede decir de *Super Mario 64* que no sepa todo el mundo? Condecorado en la E.C.T.S. como el mejor juego del año. Es el estandarte de N64, la mascota de Nintendo, el rey de reyes. Un cartucho casi infinito del que resulta imposible aburrirse. Escenarios interiores y exteriores enormes, modelados por completo en 3-D, con una calidad gráfica increíble y un respeto religioso al pad analógico. Insuperable... ¿*Super Mario 2*?



● Si tienes el juego hace poco, no le restes emoción utilizando atajos y trucos avanzados. ¡Ánimo, que 120 estrellas se encuentran en un plis-plas! «Encima recochineo.»

PILOTWINGS 64



NINTENDO 9.990  1 ● 89%

Un juego espectacular. Es probablemente el que mejor aprovecha (con sólo 64 Megas) los efectos gráficos de la consola y el stick 3-D. Aunque de primeras parece algo «soso», cuando empiezas a dominarlo se convierte en parte de ti. No verás vehículos más raros en un simulador de vuelo: ala delta, hombre-bala, turborreactor personal, helicóptero-ultraligero... Quien ideó todo esto tenía mucho tiempo libre, desde luego.



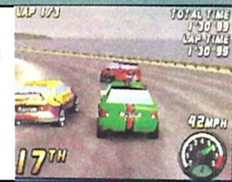
● Las cuatro Birdman Stars se hallan en el parque de Nueva York, dentro de la cascada de Artic Island, en una cueva en la Crescent Island y en la roca en forma de puente de Holiday Island.

TOP GEAR RALLY



SPACO/KEMCO  1 ● 86%

Sin lugar a dudas, el mejor título de carreras a tu alcance. Su suavidad es incomparable, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Aunque a primera vista parezca demasiado austero y algo incontrolable, es sólo cuestión de tiempo. No es el juego de coches definitivo, pero por ahora es el único que hace buen uso de todos los efectos gráficos de la 64.



● Completa las «temporadas» del juego y conseguirás (por ese orden) a Milk Truck, Helmet Car y Ball Car.

QUAKE 64

NEW SOFTWARE CENTER/GT 8.990  6 ● 79%

Un *shoot 'em up* en primera persona increíblemente sangriento, frenético y divertido. Puede que nos hubiese gustado más si hubiese llegado antes... El modo *deathmatch*, lo mejor del juego original para PC, se reduce a una pantalla partida para dos jugadores simultáneos, y la omnipresencia del color marrón hace que todos los escenarios parezcan iguales. *GoldenEye* sigue siendo más aconsejable.



● Utiliza la onda expansiva de los misiles para llegar a lugares aparentemente inaccesibles (salta y, en el aire, dispara hacia el suelo).

TUROK: DINOSAUR HUNTER

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM 9.990  1 ● 91%

Unos gráficos inimaginables hasta su aparición y que siguen convirtiendo en estatua de sal a quienes los miran. Cuando todos pensaban que no se podía sorprender con un género tan trillado, llegó *Turok* con su inmaculada violencia, unas 3-D más reales que nunca y jugabilidad suficiente para justificar por sí solo la compra de la consola. Se le reprocha cierto abuso de la niebla, pero *Turok* sin niebla no sería *Turok*.



● Al borde de una plataforma, la pantalla se desplaza hacia abajo. Salta aquí para cubrir la máxima distancia.

SAN FRANCISCO RUSH



NEW SOFTWARE CENTER/GTI 14.990  2 ● 87%

Un juego de carreras muy entretenido y que aporta ingeniosas novedades al género. Los vehículos –velocísimos-- no responden a la ley de la gravedad, sino a la de la espectacularidad. El trazado de los circuitos sorprende por su variedad y por la abundancia de secciones secretas y rutas alternativas. Sin embargo, sus escenarios se ahogan en niebla, los vehículos son difíciles de maniobrar y la banda sonora es insoportable. Con todo, un título recomendable.



En Practice Mode, para resucitar en el lugar del choque: en Set Up, mantén Z apretado y entonces pulsa Izquierda y Derecha sin soltarlos. Déjalos ir. Con Z apretado, pulsa Derecha e Izquierda.

WAVE RACE 64



NINTENDO 9.990 1 ● 90%

Una de las mayores experiencias en la vida de un consolero es montar a lomos de *Wave Race*. La obsesión de Nintendo por hacer los juegos de carreras lo más raros posibles, te llevará en esta ocasión a conocer la verdadera sensación de vivir. Carreras acuáticas a toda velocidad, personajes animados con toda la maestría de Nintendo, infinidad de trucos... ¡y hasta la fiereza de las olas regulable! Nos encanta.



● Para conseguir una acrobacia con el helicóptero y 1.700 puntos, cuando estés sobre la rampa, haz un giro acentuado en dirección Izquierda/Arriba y entonces mantén pulsado Abajo.

WETRIX

INFOGRAMES/OCEAN | 8.990 | 64 | 6 ● 81%

Un excelente cartucho de puzzles en el que debes dominar los elementos (¡como un dios griego!). Tienes que edificar montañas y crear lagos en un recuadro de tierra. Del cielo caen bolas de fuego que evaporan parte del caudal de tus estanques, bombas que rompen tus muros y hacen que el agua caiga al vacío, hielos que congelan tus pantanos... Casi tan complicado como divertido.

● Haz un montículo de tierra en un lado de la pantalla y utilízalo para explosionar allí las bombas que puedan perjudicarte.

WCW VS NOW

KONAMI/T-HQ | 8.990 | 64 | 6 ● 82%

El primer juego de wrestling para N64 (y esperemos que el último). Un cartucho largo, completo y variado, pero tiene poco que ver con los gustos de por aquí... Tipos duros con las caras pintarrajeadas y mallas de colores atizándose con todo lo que tienen a mano durante asaltos interminables. Divertido... si estás solo en una isla desierta con una N64 y no tienes otra cosa.

● Nunca ejecutes un golpe especial si tu Medidor de Espíritu no está de color rojo (aunque es mejor si parpadea la palabra «Special»).

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

SPACO/TITUS | 13.990 | 64 | 1 ● 67%

Modos de juego a porrillo, buenos gráficos y excelente opción multijugador, aunque falta sensación de velocidad. Los coches se conducen todos igual y son difíciles de controlar con el pad.

CHAMALEON TWIST

INFOGRAMES/OCEAN | 10.990 | 64 | 1 ● 70%

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón locuelo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

DARK RIFT

VIC TOKAI | 8.990 | 64 | ● 81%

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

HEXEN

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 12.990 | 64 | ● 69%

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conversión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

KILLER INSTINCT GOLD

NINTENDO/RARE | 9.990 | 64 | 1 ● 62%

Un *beat 'em up* legendario, pero a estas alturas bastante obsoleto. Tiene opciones muy interesantes y escenarios de exquisito mapeado. Los movimientos —muy *gore*— no están nada mal.

MISCHIEF MAKERS

NINTENDO/TREASURE | 8.990 | 64 | ● 90%

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

YOSHI'S STORY

64 STAR GAME

NINTENDO | 8.990 | 64 | 4 ● 86%

Un soberbio plataformas en 2-D. Aunque no tiene nada que hacer si lo comparamos con *Super Mario 64*, Yoshi es un tipo con personalidad propia... Bueno, seis tipos. La animación de los personajes está tan lograda que parecen poligonales, y los coloridos escenarios nos encantan. Además, el hecho de que Yoshi cuente con habilidades olfativas da una dimensión nueva al género. Simpático, larguísimo, divertido, muy analógico, completo, floreado y... retro.

● Los melones azul claro son especiales: cada uno que recojas te otorgará cien puntos extra en la puntuación final del nivel. Hay treinta escondidos en cada escenario.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

NEW SOFTWARE CENTER | 14.990 | 64 | 1 ● 34%

Arcades, SNES, Mega Drive, PlayStation... *MKT* ha pasado por todos los soportes habidos... ¿y por haber? No pasaría a la 2ª ronda en un torneo de *beat' em up* para N64.

MULTIRACING CHAMPIONSHIP

INFOGRAMES/OCEAN | 13.990 | 64 | 1 ● 71%

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NAGANO WINTER OLIMPYCS '98

KONAMI | 13.400 | 64 | 3 ● 60%

Bien presentado y gráficamente correcto, pero da poco protagonismo al jugador. Los controles son pobres y la mitad de los deportes son poco jugables.

NFL QUARTERBACK CLUB'98

NEW SOFTWARE CENTER/ACCLAIM | 13.990 | 64 | ● 89%

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que Madden 64, pero menos divertido.

SHADOWS OF EMPIRE

NINTENDO/LUCASARTS | 10.990 | 64 | ● 78%

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

TETRISPHERE

NINTENDO/H2O | 8.990 | 64 | 4 ● 73%

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

WAR GODS

NEW SOFTWARE CENTER/MIDWAY | 14.990 | 64 | 1 ● 46%

Se parece demasiado a *MKT.* Gráficos mediocres, un sistema de lucha anticuado, movimientos antinaturales, combos imposibles, personajes sin chispa...

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

NEW SOFTWARE CENTER/GTI | 8.990 | 64 | ● 75%

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.



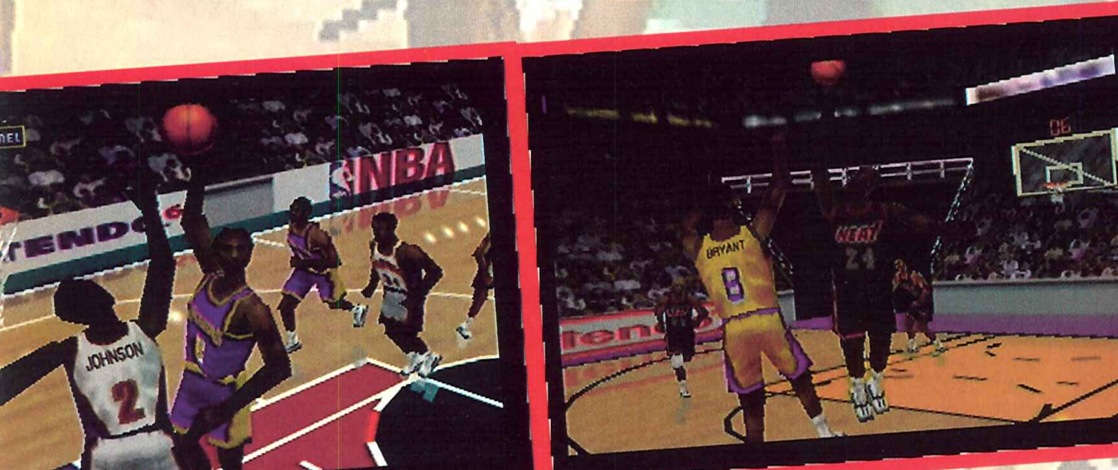
¡Suscríbete!

a Magazine 64 y participa en el sorteo de 5 cartuchos de

NBA COURTSIDE

Ganadores de 1 cartucho de Snowboard kids

Francisco José Agroba Rincón (Sevilla)
Eneko Arbizu Kastañiza (Llodio)
Oriol Badoza Cabré (Barcelona)
Aingeru Baena (San Sebastián)
Marc Segura Labarra (Barcelona)





Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: .... N.°: ....
Población: .... C.P.: .... Provincia: ....

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

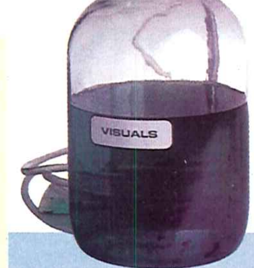
MC
Ediciones, S.A.
C/ Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Y EL MES QUE VIENE... Nº 8



LA ALQUIMIA DEL ÉXITO

¿Cuál es la fórmula de un juego perfecto? Nos ponemos la bata blanca para traerte nuestro reportaje más científico.



CÓMO ACABAR CON TUS ENEMIGOS MÁS QUERIDOS EN QUAKE 64

Estrategias y tácticas para derramar hectolitros de sangre ajena sin despilfarrar munición.

ASALTO A LA E3

Todas las novedades que se han presentado en la feria de los videojuegos más grande del mundo.

JUGAMOS A...

Tonic Trouble
Space Circus
Banjo-Kazooie

¡Y MUCHO MÁS!

GUÍA DE COMPRAS 64


GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
VEN A COMPRAR TU CONSOLA PlayStation
A M·G·K
CON EL MANDO
DUAL SHOCK
AL MEJOR PRECIO!
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
TIENDAS
DISTRIBUIDORES
M·G·K
BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
C/. MAYOR DE SARRIÁ, 123 TEL. 932 05 16 78
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
SENTMENAT: C/. JOANOT MARTORELL, 14
TEL 937 15 05 68
BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42
BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84
LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64
GRANADA
CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 128 021
SANTA FE:
RONDA DE LOJA SUR, 10
TEL. 958 442 262
MADRID
DONOSO CORTÉS, 41 ~ TEL. 915 43 47 04
ALCALÁ DE HENARES: C/. JUAN SOTO, 1
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16
ZARAGOZA
C/. FUEROS DE ARAGÓN, 3-5
TEL. 976 56 02 34
BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 922 15 14 35
FUERTEVENTURA
PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 922 53 00 56

Estos son algunos de los mejores juegos para tu N64 ...



BUST-A-MOVE 2 ™ es un juego ultra intenso, súper adictivo y extra rápido al que te vas a enganchar sin remedio.

Cuando las bolas bajen, vas a necesitar unos reflejos muy rápidos y unos ojos bien abiertos para poder agrupar tres iguales y hacerlas estallar sin perder ni un segundo, !haz que estallen o te aplastarán¡

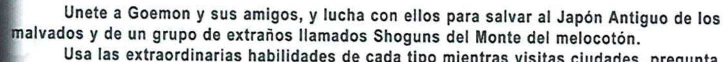
9.490




El auténtico campeonato Francia 98 incluye todos los jugadores, equipos, grupos y estadios. Los cánticos del público corresponden realmente a cada equipo.

Gana la Copa del Mundo y accede al modo Clásicos. Revive ocho de las mejores finales de la Copa del Mundo o cambia la Historia.

11.990

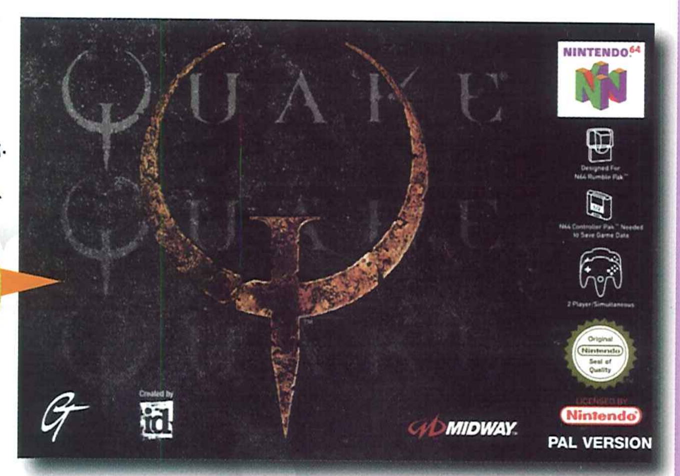


Unete a Goemon y sus amigos, y lucha con ellos para salvar al Japón Antiguo de los malvados y de un grupo de extraños llamados Shoguns del Monte del melocotón.

Usa las extraordinarias habilidades de cada tipo mientras visitas ciudades, pregunta a los habitantes por pistas y compra artículos para facilitarte y resolver engaños y adivinanzas.

Ven y explora increibles entornos 3D de Goemon 64 en tu búsqueda para derrotar a esos locos y salvajes Alienígenas.

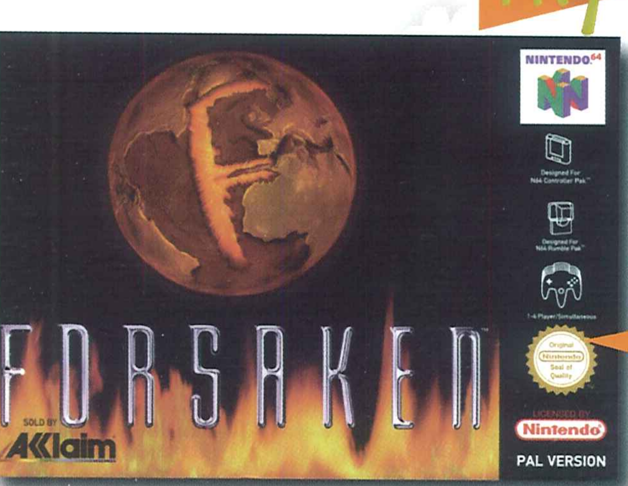




Una versión de frenética acción para N64. !Impresionante acción, gráficos expectaculares y efectos de sonido rompedores que te pondrán la piel de gallina¡.

Incorpora el furor característico de las partidas para un solo jugador, y el carácter sanguinario de las partidas de duelo más avanzadas para dos jugadores. Una combinación jamás creada en una consola de un escenario poligonal en 3D.

11.790



Un experimento fallido ha arrasado el sistema terrestre. Carente de atmósfera y bañado por la abrasadora radiación del sol, el planeta muerto ha sido clasificado condenado, es decir FORSAKEN.

Convertido en uno de los mercenarios galácticos más temidos invades el sistema muerto, apoderándote de los últimos vestigios de la Humanidad.

11.990

... y los precios también.

ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226

ALICANTE
PROXIMA APERTURA

ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 956660553

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222

BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001

BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899

CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400

GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934

HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva

LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077

MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501

MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146

SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006

VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390

VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO
Tlf.: 944478775

CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO...

967507269